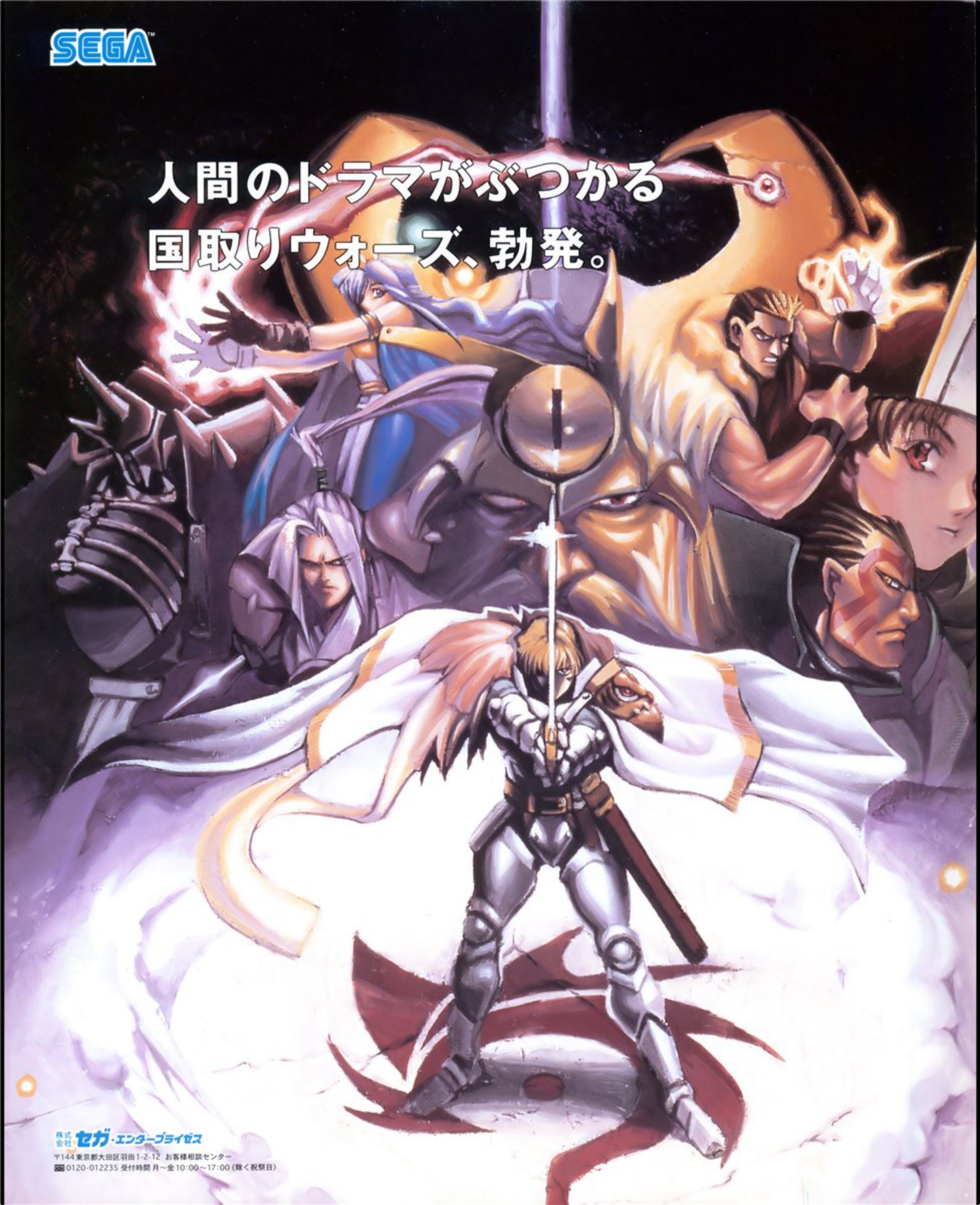
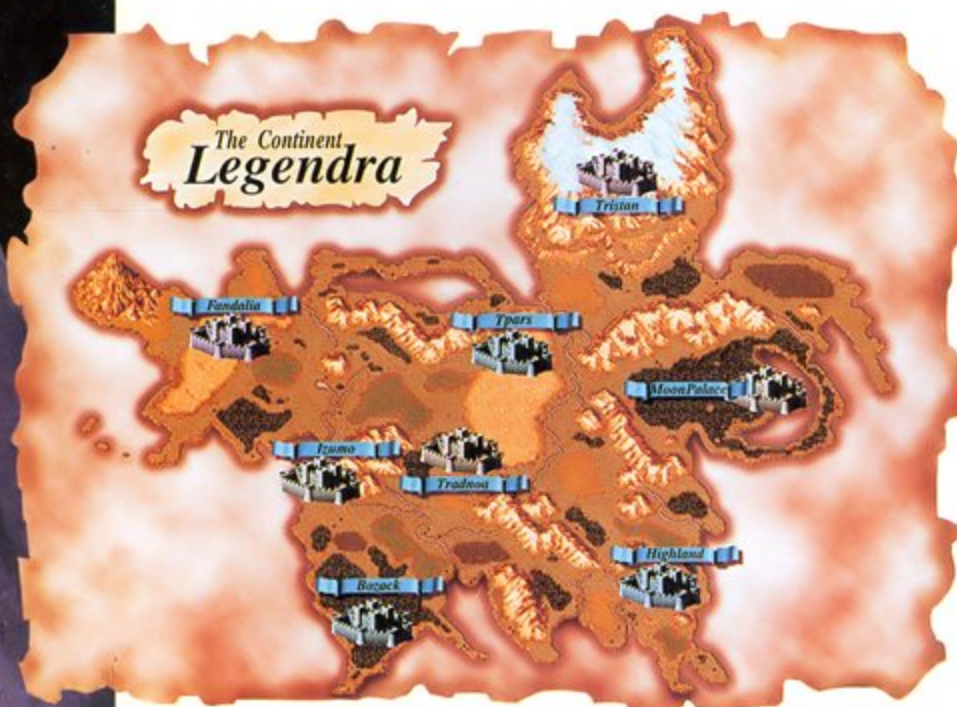
セガサターン情報充実度NO.1!! 春の新作を総力特集!
SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン
SEGASATURN
©セガ・エンタープライゼス
平成2年6月16日第三種郵便物認可
1996年3月22日発行
(毎月第2,4金曜日発行)
第12巻5号通巻139号
SOFT BANK
540 YEN
巻頭特集!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
攻略SPECIAL
ヴァンパイアハンター
AOUショーデモ詳細続報!
バーチャファイター3のすべて!!
1996
3/22
Vol.5
特報!
GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT
パンツァードラグーン ツヴァイ/サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
ときめきメモリアル~forever with you~/真・女神転生 デビルサマナー ~悪魔全書~
野々村病院の人々/ピンボールグラフィティ/GAME WARE/超兄貴~究極…男の逆襲~
セガサターン最新ソフト満載!
ドラゴンフォース/グラディウス DELUXE PACK/サクラ大戦
ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル/ビクトリーゴール'96/リンクル・リバー・ストーリー
アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN/三國志英傑伝/アンジェリークSpecial
セガサターンCOMPLETE GUIDE!
セガラリー・チャンピオンシップ
ガーディアンヒーローズ

SEGA
人間のドラマがぶつかる
国取りウォーズ、勃発。
株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金10:00～17:00(除く祝祭日)

DRAGON FORCE™

ドラゴン フォース

シミュレーションRPG
3月29日発売予定
5,800円

登場キャラクター、総勢128人。この個性豊かな
武将たちが様々な人間模様を繰り広げる
ドラマティックシミュレーション、
それがドラゴンフォースだ。プレイヤーは、同時代に
君臨する8人の英雄の中から主人公を1人選択し、ストーリーを
すすめることができる。敵味方入り乱れての
群衆バトル（ゴチャキャラ戦闘シーン）は、圧巻。
はさみ打ちなど、幾多の戦略を表現できるリアルタイム制も
魅力だ。戦いと、人間ドラマと。この国取りウォーズ、
どの英雄のストーリーからはじめてみようか!?

その紋章こそ、あなたが
星竜の八戦士であるあかし。

セガサターンの新作ソフトで当たる
どんどんいただき！キャンペーン実施中!
期間：'96年3月8日より4月30日迄 詳しくは店頭へ・・

© SEGA ENTERPRISES, LTD.1996

ビクトリーゴール'96

3月29日発売予定　5,800円
［スポーツ］マルチターミナル対応

J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS

ビクトリーゴールの最新作。アビスパ福岡と京都パープルサンガも加わり、16チーム勢ぞろいだ。コマンド入力による高度な連携、忠実に再現した個性豊かな実名選手。実況に金子勝彦、解説に木村和司をむかえた豪華版だ!!

金子勝彦

全16クラブの総当たり戦

3月22日発売予定　5,800円
［マルチメディア/スポーツ］

ブラジル、イタリアそして日本とジーコが自ら選手として実際に試合の中で学んだテクニックや理論をジーコ自ら解りやすく解説。また実際に子供達をコーチしている人たちへのアドバイスもあり、まさにジーコのサッカー哲学がここに集約されています。実写によりティーチングしてくれるBASIC MODE。戦術面を高画質3DCGで表現したサターンならではのLEVEL UP MODE。このソフトでしか見られないオリジナル映像が盛り沢山です。

© MIZUKI／東京商事　発売元：株式会社MIZUKI

新発売
6,800円
［スポーツ育成シミュレーション］
© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

会社の経営は難しい。ましてプロサッカーリーグならなおさらだ! 人気商売の様で実力もなくちゃいけない。お客さんが入らなきゃ儲からないけど、それには大きなスタジアムが欲しい。人気選手が移籍? 外国人選手が故障? 若手育てて、スポンサー探して、ファンサービスして試合に勝って…! Jリーグ制覇めざして、いっそがしいぞ～!!

SEGA

Virtua Fighter™
CG Portrait series

SEGASATURN

第5弾 Vol.9 影丸／Vol.10 ジェフリー・マクワイルド
新発売 各1,280円

Coming Soon!

「バーチャファイター3」を制作中のデザインチームによる
新規制作のオリジナルCG集
●
「バーチャファイター2」イメージヴォーカルアルバム
「Dancing Shadows」からのシングルカット＆カラオケを収録
●
他のバーチャファイターのキャラクターの
CGポートレートも好評発売中、応募券を5枚集めてデュラルをもらおう

Vol.9 Kage-maru

収録曲：誰も知らない

Vol.10 Jeffry Mcwild

収録曲：あの波を越えて

抽選で50,000名様に「デュラル」プレゼント!

「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」の
パッケージ帯に付いている応募券5枚（5キャラクター）を
一口として同梱の専用応募ハガキに必要事項を記入の上お送りください。
抽選で50,000名様にバーチャファイターCGポートレート「デュラル」をプレゼントいたします。
締め切り：'96年3月31日（当日消印有効）
※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。なお、景品の発送は'96年4月末日からになります。

**テレビ東京にて、
TVアニメ『バーチャファイター』
毎週月曜日18:30〜19:00
大好評放映中!!**

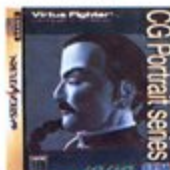
VIRTUA FIGHTER 2を飾るヒーロー達！

Vol.1 Sarah
Dancing Shadow

Vol.2 Jacky
Believe In Love

Vol.3 Akira
夏の嵐

Vol.4 Pai
oh, My Shinin' Star

Vol.5 Wolf

Vol.6 Lau

Vol.7 Shun

Vol.8 Lion

好評発売中

※ソフトにはすべてイメージヴォーカルサウンド＆カラオケを収録。定価各1,280円
(Virtua Fighter CG Portrait series は、どんどんいただき!キャンペーン対象外商品です。)

セガサターンの新作ソフトで当たる
どんどんいただき！キャンペーン実施中
期間 '96年3月8日〜4月30日迄、
詳しくは店頭で・・・

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

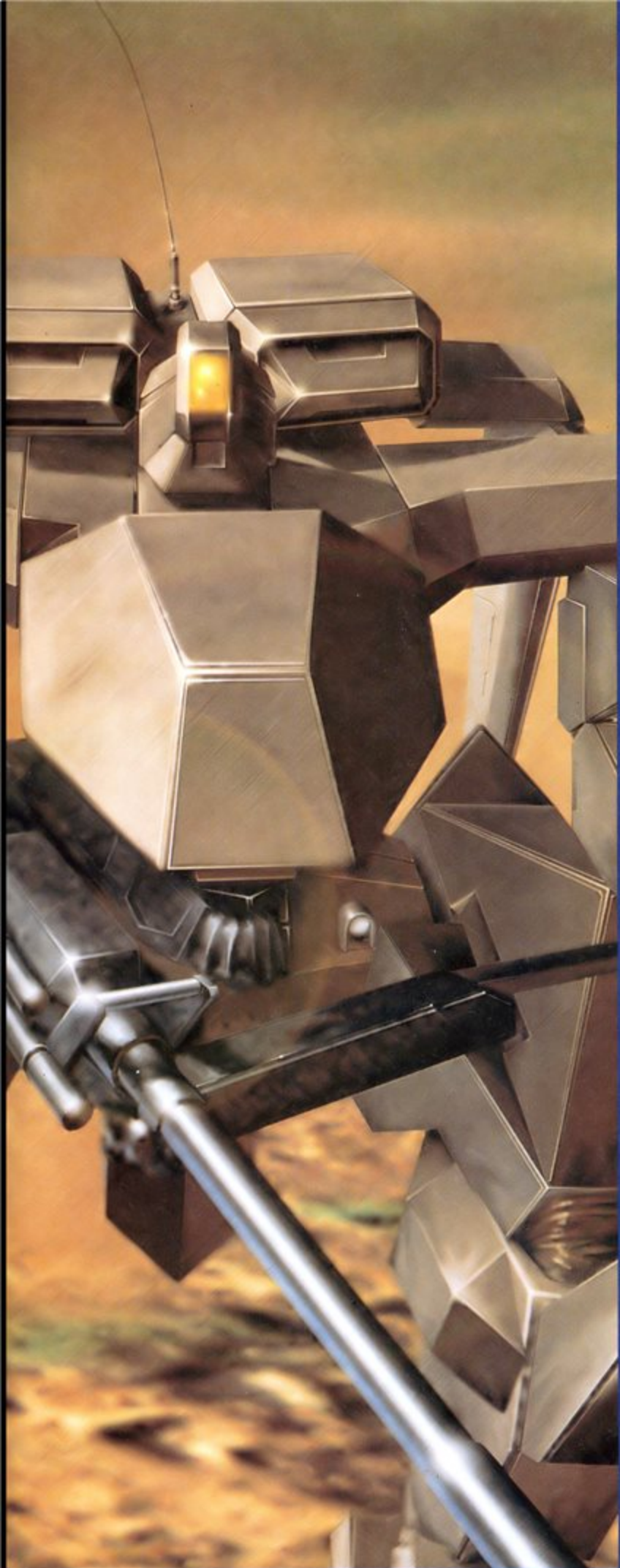
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間 月〜金 10:00〜17:00(祝祭日除く)

GAME ARTS

激戦…そして限界への挑戦！

新型機動兵器との激しい3Dバトル！
最新3D技術を結集し、ついに登場！

GAME ARTS
Devil Graphics

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

MISSION 1
DANDELION SEED
「ハリコフの敵集結地に強襲降下し、敵補給路を分断せよ！」

MISSION 2
DARK SERVANT
「夜間のキエフ市街地攻略を企むPEU軍をすべて排除せよ！」

MISSION 3
FOXHUNT
「敵の輸送経路であるシベリア鉄道を急襲し、輸送を遮断せよ！」

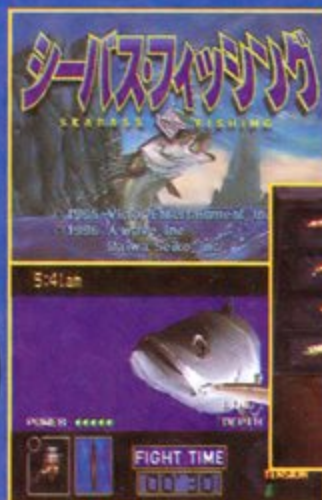
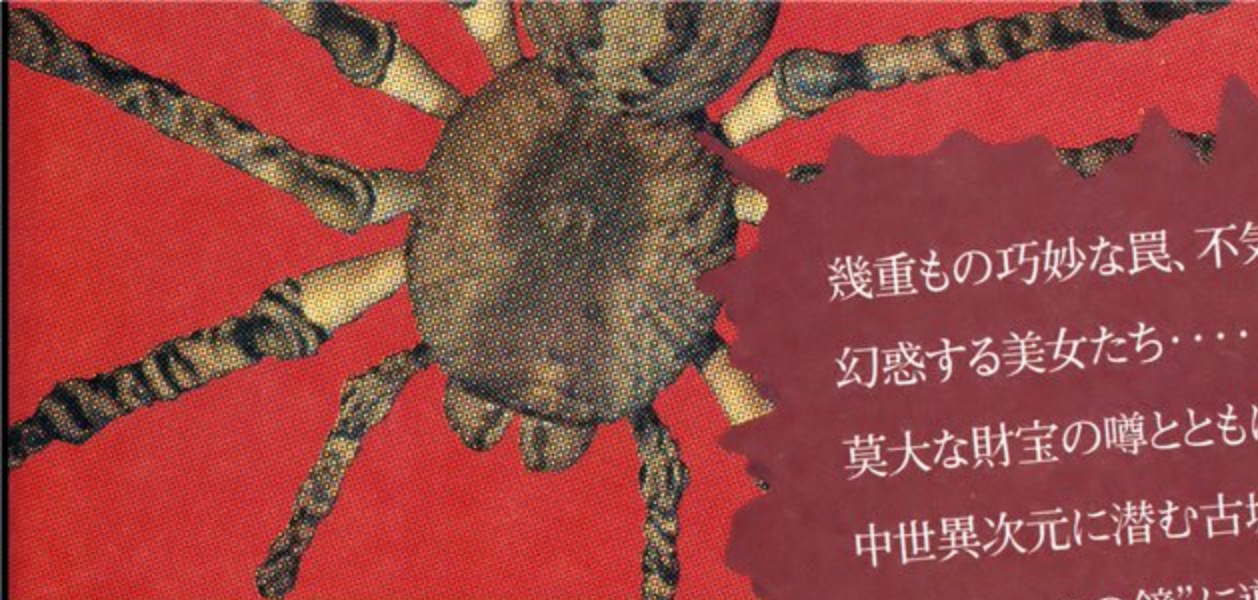
MISSION 4
BLOODSTORM
「モンゴル平原に進出した敵機甲師団を撃滅し、侵攻を阻止せよ！」

●ロボット1体あたり約450ポリゴンを使用。
　1画面あたり最大2500ポリゴンもの映像密度を達成。
●完璧なモーションコントロールにより「歩行」「走行」など、リアルなアクションを再現。
●新開発のサウンドドライバーにより、他のゲームでは得られない戦場の臨場感を表現。定位、距離感に加え、ドップラー効果をも再現し、白熱した戦場を演出します。
●光源計算、及び、空気遠近法の採用により、従来に無いこだわりの3D表現を実現。
●オープニングCGデモはビデオCDオペレータ対応。

3Dシューティング
ガングリフォン

GUNGRIFFON
THE EURASIAN CONFLICT

3月15日(金)発売！
価格 5,800円(税別) セガサターン専用

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
家庭で痛快フィッシング!
本格的海釣りシミュレーションゲーム!
シーバス・フィッシング
SEABASS FISHING
ダイワ精工(株)の全面協力によりロッド、リール、ルアーなど実在の釣具を収録!
絶賛発売中!
釣りシミュレーション
¥6,800
(税抜)
Daiwa
COMMITTED TO TOTAL QUALITY
ダイワ精工株式会社
海へ空へ…ビクターのサターン
THUNDERHAWK II
多彩なミッション!
SELECT OPERATION
S.AMERICA
ARMS RUNNING
■戦場を駆け抜ける爽快感!
通信基地の爆破や駆逐艦への奇襲攻撃など様々なミッションを用意。
さらに新しい3Dシステムにより、今までにはない迫力ある戦闘を再現。
ロック・オン!
■超リアルな戦闘シーン!
急旋回により敵の背後からのロックオンや、山に隠れながら目標に近づくなど実戦さながらの操縦感覚を実現!
またミッションごとの武装変更やバトルでの視点切り替えも可能。
地形や建物などを利用した頭脳バトルも可能!
ビクターの最新ゲームソフト Victorゲーム情報局(テレフォンサービス) TEL.03-3236-5200

「城の謎」を解き明かすまで、
この恐怖から逃れられない・・・・
3月29日
発売
ホラーツアー
AN INTERACTIVE ADVENTURE GAME
パソコンゲームでヒットしたフル3Dアドベンチャー、
セガサターンでついに登場。

SEGA SATURN
幾重もの巧妙な罠、不気味な魔物、
幻惑する美女たち・・・・
莫大な財宝の噂とともに、
中世異次元に潜む古城ロッドヴィデル。
“トゥルクーラの鏡”に導かれて、
神秘と幻想の旅がついに始まった。
もう二度と、「現実」へは
戻れないかもしれない・・・・。
Power you need to leave the castle.....
この城から出たいのならば、
それ相応の力が必要じゃ・・・・

AAUNGHH
Well, I show you the pleasure of this castle................
私がこの城の愉しさを教えてあげるわ‥‥
Light there be right where light is needed, look into the moving flame............
光あるべき処に光を‥‥揺れる炎に目を凝らすがよい。
TUNK
CLAC
AAUUGHHH
Don't go down the dungeon, why don't you come to my room?
地下などうろつかないで私の部屋へいらっしゃい‥‥
KRAAK

ZIG

No one is ever mighty enough to back................
ここから先へ行って助かった奴はいないよ・・・

SEGA SATURN

SMAK

CREEEK

I'm a dancer, would you like me to dance for you?
私はダンサー。踊りを見せてあげましょうか？

I greet you, you're expected and waited
よくぞここまで来た。待っていたぞ！

SPAK

シナリオは志茂田景樹氏書き下ろし。
戦国日本史、北斗信仰にまで及ぶ
壮大かつ重厚なストーリーに、
独特のウィットに富んだトリックが満載。

直木賞作家・志茂田景樹、ゲームに初挑戦！
なめらかで美麗な3DCG、
有名声優による迫真の語り——

スペードの女王が笑うとき
キングはリングを捨てる
死せる孔明に目を与え
静かに沼に行くべし
時を刻む螺が、水に帰る
風車回らば
耳に栓をして闇で照らせ
スフィンクスは口を開け
封印の部屋へ歩くだろう

「信長の野望」等のプロデュースでおなじみの
シブサワ・コウが、何と10年ぶりに手がけた
アドベンチャーゲームは、3DCGをベースにアニメーション、
実写ムービー等を織り込んで実にリアル。
なめらかなアニメーションは必見。

今までのアドベンチャーより
7倍おもしろい！

七つの秘館

謎ベンチャーゲーム

岬に建つ七つの館を舞台に、
物語は今、闇より姿を現す。

音楽は巨匠・宮川泰。
全編に流れるミステリアスな雰囲気、
そして登場人物、特に女性キャラクターの心理が
美しい旋律で表現され、臨場感はいっそう高まる。

[原作]
志茂田景樹
[音楽]
宮川　泰
[キャスト]
一平……………緑川　光
玲奈……………國府田マリ子
鈴子……………天野　由梨
まどか…………深見　梨加

赤島……………岸野　幸正
黒谷……………難波　圭一

ナレーション……永井　一郎
[プロデューサー]
シブサワ・コウ

サターン版：7,800円（予価）
4/5発売予定

※画面写真は開発中のものです
※「七つの秘館」の3DCGは、その大部分を当社3Dソリッドモデラー「サイクロンSolid」で作成しています

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

世界を一つに結ぶ、
夢とロマンに満ちたSLG。

AIR MANAGEMENT '96
エアーマネジメント
ビジネスシミュレーションゲーム

3/22発売
8,800円

春です。KOEIの

アンジェリークSpecial
ネオロマンスゲーム

話題のロマンティックSLGが
アニメとサウンドでドレスアップ！

3/29発売
7,800円

初回限定封入特典
オリジナルポケットカレンダー付き！

信長の野望 リターンズ

名作・信長の野望の第一作が
ビジュアル面を強化して蘇る！

※画面写真は開発中のものです。

3/29発売
5,800円

アンジェリーク キャンペーン
守護聖様におねだり♥

"アンジェリークSpecial"
"アンジェリーク～ヴォイス・ファンタジー～"の
発売を記念して、抽選ですてきな特製プレミアムを
プレゼント。さあ、あなたに幸運の女神は微笑むかな？

通信販売

お近くに取扱店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お申し込みは 0120-55-3594（ゴーゴーサンゴクシ）（平日10：00～17：00）

●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●クレジットカードもご利用いただけます。（JCB、VISA、Master、BC）
●郵便振替でのお申し込みも承っております。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名（機種等）・数量を記入し、
口座番号00280-1-9389　加入者名　株式会社光栄　宛でお振り込みください。●送料はお買い上げ金額5,000円（税込）以上は無料、5,000円未満は500円です。
●商品はご注文から10日以内にお届けいたします。●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。

お買い上げ金額2万円（税込）ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント！

KOEI

レース実況も入ってさらに興奮が高まる
人気競馬SLG、待望の続編。

3/22発売
9,800円

競馬シミュレーションゲーム
Winning Post2
ウイニングポスト

三國志英傑伝
リコエイションゲーム

3/29発売
8,800円

SLGとRPGが鮮やかに絡み合う
新・ドラマティック三國志。

WWIIゲーム
提督の決断II

好評発売中
10,800円

貴重な記録映像の使用、スムーズな展開で
いっそう進化を遂げた超弩級ウォーSLG。

賞品

Lucky! 1等賞 アンジェリーク Specialセル画 50名
実際に使われたアニメーションのセル画。
制作はスタジオライブだからクオリティも完ペキ、
超・美麗な必須コレクション。

Lucky! 2等賞 特製・アンジェリーク わくわくビデオ 100名
"アンジェリークSpecial"で使われたアニメーションを
編集。もちろん守護聖様の声も聞ける！非売品だから、
みんなに自慢できちゃうドキドキのアイテム。

Lucky! 3等賞 アンジェリーク オリジナルテレカ 150名
みんなの大好きな由羅カイリ氏のイラストが入った
テレカは使うのが惜しくて電話なんてかけられない！
秘蔵のアイテムになること間違いなし！

応募方法 官製ハガキに以下を明記してお送りください。
①住所・〒番号（フリガナ）②氏名（フリガナ）③年齢④性別⑤職業⑥電話番号

宛先 〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 株式会社光栄 営業部 アンジェリーク・キャンペーン係

応募締切 1996年5月13日（当日消印有効）
※賞品はこちらで選ばせていただきますのでご了承ください。

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

SEGA SATURN

あのサザンアイズが
いよいよセガサターンに登場!

八雲	辻谷耕史	龍	岡和男
パイ/三只眼	林原めぐみ	ベナレス	一条和矢
ハーン	西村智博	月花/美花	小森まなみ
鈴鈴	折笠愛	婺妃	榊原良子

(敬称略)

セガサターン版
オリジナルオープニングテーマ
辻谷耕史
「夢よ、そして 彼方へ・・・」

PRESENT

商品に封入されているユーザーアンケート
はがきを、ご返送していただいた方の中から
抽選で素敵なグッズをプレゼント!!
〈セル画・サイン色紙・文具セット等〉
※96年5月末日消印有効。当選者の発表は商品の発送を
もってかえさせていただきます。

セガサターン版だけの
スペシャル
CD-ROM付き
～林原めぐみ嬢&辻谷耕史氏+??の香港紀行～
4月5日発売予定
定価 **7,300円**(税別)

サザン アイズ
3×3EYES
～吸精公主～
きゅうせいこうしゅ

NIHON CREATE

日本クリエイト株式会社 ユーザーサポート TEL 0729-90-2525
〒581 大阪府八尾市桜ケ丘3丁目119番地 加島ビル 受付時間/月～金曜日(除く祝・祭日)13～17時

KOEI

あの"GOTHA"を超えて──

衝撃の3Dシミュレーション待望の第2弾！

GOTHA II

ゴータ2

天空の騎士

声の出演

金丸 淳一
大塚 明夫
井上 和彦
榊原 良子
平松 晶子
高乃 麗
槐 柳二
柴田 秀勝

ドラマティックな物語と迫力のCG、システムもさらに進化！

浮遊した大陸によって形作られた世界で、ストーリーは進む。戦乱の中に生きる王子の運命は……？
HEX戦を廃止し、マップ上を思いのまま動ける自由度を高めたフリーマップシステム。
高度な戦略性を生む新武器システムや隊形システム、行動経験値システム。
そしてもちろん完全マルチシナリオ・マルチエンディング。ドラマの結末を決めるのは、きみだけだ。

好評発売中

サターン版 6,800円

Micronet

企画・開発：株式会社 マイクロネット
販売元：株式会社 光栄

2047年、犯罪者を隔離するケモシティに異変が起こった。

DEATH THROTTLE

デススロットル――隔絶都市からの脱出

超過激で超刺激的な3Dドライブシューティング、登場

KEMO-CITY、そこは世界の中心都市としての栄華をたたえた大都市であった。しかし、犯罪が横行し、またたくまに都市は荒廃していった。そして、ついに犯罪の一掃をはかるべく一大プロジェクトが実施された。それは都市の完全なる隔絶であった。強固な外壁を築き出口は封鎖され、住民は孤立した。さらに犯罪的思想を消滅させる薬を水道に混入したのだが、異変が起きた。神経が破壊され狂人と化した囚人たちが、まだ症状の現れていない住民を無差別に殺し始めたのだ。凶悪化した都市から脱出するために一人のタクシードライバーは武装ホバーキャブを操り、壮絶な戦いの中にアクセルを踏み込んだ。

5月発売予定・価格未定

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社 メディアクエスト
東京都品川区上大崎4丁目5番37号 山京目黒ビル2F TEL03(3494)7611

The Future Is Now
SNK
SEGASATURN
セガサターンで会おうぜ。
THE KING OF Fighters'95
TM
©SNK1995
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95、いよいよ登場。
セガサターン版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」
初のCD+カートリッジで発売!
3月28日発売予定／価格7,800円(税別)
※画面写真はすべてアーケード版のものです。あらかじめご了承ください。●このゲームはCDとカートリッジの両方をセットしないと遊べません。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564大阪府吹田市豊津町18-12 ■SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。
■インターネットでネオジオ最新情報。★SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp

サイベリア
CYBERIA

MISSION OBJECTIVE: PASS THROUGH THE TUNNEL WITHOUT KILLED, ...KING OUT AS MANY ENEMY FORCES AS POSS... ALON MISSI... OBJECTI...

自由と引き換えに手に入れた危険なミッション。

西暦2027年、対立するテロリスト集団と民主グループの争いに巻き込まれた主人公ザークは、危険な任務を遂行する使命を負った。最終兵器ともなる脅威の武器「サイベリア」をめぐって、壮絶な戦いの火蓋が切って落とされる。美しく表現されたキャラクターを操作し、3Dシューティング、パズル解析といった難解で厳しいミッションに挑め！

- パソコンゲームとしてヒットランキングのトップに輝く人気作品の完全移植版。
- 3Dレンダリングで美しく表現されたキャラクターを操作。戦闘中の背景から宇宙船内のメカにいたるまで、画面展開もリアルなレンダリング画像を採用。
- ミッションを遂行するためにはシューティング、パズル解析といった多彩な行動力が必要。
- 展開によって様々なストーリーに分岐していくマルチストーリー。
- 有名声優による完全日本語吹替でキャラクターはリアルに会話。さらに雰囲気を盛り上げる迫力デジタルサウンドで映画を見ているようなゲーム展開。

セガサターン版
発売中
定価：5,800円(税別)
プレイステーション版
発売中
定価：5,800円(税別)

XATRIX entertainment

株式会社インタープレイ

〒150 東京都渋谷区広尾5-6-6 広尾プラザ6F 商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係 TEL03-5421-3815(受付時間13:00～16:00／月～金 祝日休)

●セガサターンの機能をフルに活かし、2Dフィールド・3Dダンジョンをフルポリゴンで表現/
●VICE(ヴァイス)システムがRPGの戦闘に、より重厚な戦略性を持たせた/
●登場する悪魔は300種以上。「友好度」や「服従度」を内部設定し臨場感あふれる駆け引きを演出/

セガサターン専用 ロールプレイングゲーム(1人用)
価格6,800円(税別) ©西谷 史/シップス ©1995 ATLUS

95年度ゲーメスト特別賞受賞
伝説のSTGを移植!!

昨年アーケードで話題になった本物のシューティング・ゲームが、
早くもセガサターンに登場!
他では味わえないレーザーボンバーやボスキャラ達が、
きっとプレイヤーの胸を熱くさせる!

新システム「GP(ゲット・ポイント)」で高得点を狙え!
GPとは、敵を連続で破壊した時に加算されるボーナスのことだ!

セガサターン専用 縦スクロールシューティングゲーム(1~2人用)
予価5,800円(税別) ©1996 ATLUS ©CAVE

アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356(毎週月曜・水曜日の15:00~18:00祝日除く)
■スタッフ募集中/ (職種)1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.店舗スタッフ
※経験2年以上の方。詳しくはお気軽にお電話でお問い合わせください。 総務部 ☎03(3235)7801
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

あのシリーズが帰ってきた！

27種類以上ものニューゲームがここに集結！

PUZZLE & ACTION

サンドア～ル

占都物語 その1　好評発売中！

© SEGA 1995,1996　© CRI 1996

'96年春　CSG　TVゲームソフト新作発表会に出展いたします。

■東京 池袋サンシャイン文化会館	一般招待日	3月	3日(日)	10:00～17:00
	流通招待日	3月	4日(月)	10:00～16:30
■大阪 大阪ATCホール	一般招待日	3月	10日(日)	10:00～17:00
	流通招待日	3月	11日(月)	10:00～16:30

会場にてお待ちしております。

新規プロジェクト発足につき、開発経験者を募集いたします。

急募

■企画者、ゲームデザイナー　■3Dグラフィックエンジニア
写真付きの履歴書と作品を送付してください。
〒206　東京都多摩市諏訪2-5-1　(株)CSK総合研究所
TEL:0423-75-1271　FAX:0423-75-0095　Nifty:LDE01252
採用担当：古川、阿部まで

株式会社CSK総合研究所　〒206　東京都多摩市諏訪2-5-1　TEL0423(75)1264

SEGASATURN
リグロードサーガのマイクロキャビンが放つ
ソード&ソーサリー
Sword & Sorcery
知らない君を守ってあげる。
だから…一緒にみんなを救おっ！
最愛の伝説になる。
RPG
イラスト：中北 晃二
私たちの知らない世界での様々な伝説を集めた物語、人はそれを「ソード&ソーサリー」と呼ぶ。その物語の一編に小さな魔法使いルシオンと4人の仲間たちの冒険の旅がある。この物語は、ルシオンの住むピナコテイクの塔を訪れたエルゴートとの小さな小さな出会いから始まる。
実力派声優陣をキャスティング!!
個性豊かなキャラクタに命を吹き込む。
ルシオン
林原めぐみ
■エルゴート／志賀克也
■ビオメルダー／石森達幸
■カネヨン／長嶝高士
■ミミナガ／椎名へきる
■アーヤ／宮村優子
■ナレーション／飛田展男
根本嘉也／雨宮正武
丸山詠二／山田美穂
西村知道
3Dフルポリゴン+テクスチャーマッピング
リアルステージを駆け抜けろ。
3Dバトルエリアで戦え！
地形戦略ディオラマバトルで障害物の概念が新登場（コマンド選択方式）。
フキダシ式キャラメッセージウインドウ
感動のストーリーがさらに身近になった。
S&Sファンタジックシンフォニー第2楽章
S&Sの前編を通して流れるファンタジックなBGM。
オリジナルオープニングアニメーション
伝説への扉をドラマティックに開く。
発売記念
「オープニングアニメ・セル画」プレゼント
ソード&ソーサリーをお買い上げの方の中から抽選で300名様にオープニングで使用したセル画をプレゼント致します。
詳しくは商品をご覧ください。
ON SALE
1996年 5月
標準価格6,800円（税別）
©1996 MICRO CABIN CORP.
募集
欲しいのは3D・映像派実力者。
■募集内容／グラフィックデザイナー、プログラマー ■資格／高卒以上、経験者優遇、中途採用随時募集 ■必要資料／履歴書、職務経歴書、希望職種に応じた作品 ■選考方法／作品選考の上、面接 ■応募先 ／マイクロキャビン本社総務課
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995
マイクロキャビン
企画・開発・発売元（株）マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593-51-6482
■インフォーメーションダイアル.0593-53-3611

フィッシングゲームの決定版!!

高校生たちの情熱、友情、感動の集大成！
高校釣児の熱き戦い！

3月15日発売予定!!
¥6,800(税別)

セガサターン用ソフト

フィッシング甲子園

全国520の参加校から各地区予選を勝ち抜いた精鋭12校の釣児たちが集う「釣りの甲子園」。
毎年夏にテレビで全国放送される、
これが「フィッシング甲子園」です。
バス、船、へら、サイパンの大物釣りと様々な種目に挑み、
栄えある栄光を勝ち取るのは、どの高校か？
釣りファンにはもちろん、ゲームファンにも見逃せない
感動のドラマのゲーム化です。

は、
テレビ東京系列6局(制作:テレビ大阪)、及び全国の放送局で好評放送中!!
毎週月曜日夜10:30～

フィッシング甲子園3

4種類の釣りがリアルに体験できる！

第1ラウンド/河口湖でのブラックバス早掛けトーナメント

1995モデルのバス・タックルを使ってブラックバスと猛烈ファイトをしよう。
3人のアングラーで交替しながら釣りもできるぞ！
ここで勝ち抜けられるのは6校だ。トランシーバーで対戦高校の釣れ具合をチェックしながら速攻勝ち抜けだ！

第2ラウンド/剣崎でのイサキ釣り(船釣り)

プレイヤーは釣り船を選んで剣崎から出発。
ビシ釣りでバンバン釣ろう。いいカタの鯛も釣れるがそれは外道。棚あわせがポイントだ。もちろんリールは1995モデルのタナセンサー付きだ。船長(釣り舟)選びが勝負を大きく左右するぞ。竿先のアタリも見逃すな！

(画面は全て12月現在開発途中のものです。)

第3ラウンド/へらブナ対抗戦

先鋒、中将、大将で勝ち抜き対抗戦だ。上下2分割の画面を見ながら白熱した勝負が展開する。ウキの微妙な動きを見ながらへらバトル！釣りは格闘技だ！
上はプレイヤー、下は対戦チーム(コンピュータ)だ。
スレアタリにならないよう注意してアワセよう。

第4ラウンド/サイパン大物釣り

豪華クルーザーに乗り込みイソマグロやマハタなどの100kg級の大物狙いの決勝戦。ヒットしても素早く釣り上げないとマリアナ海峡の凶暴なサメにやられてしまうぞ！

私達も応援します！

西山徹 キャスター　大塚貴汪 キャスター　村越正海 キャスター

ダイワ精工株完全監修の本格的フィッシングソフト。TV番組「THEフィッシング」でおなじみの西山徹キャスター、大塚貴汪キャスター、村越正海キャスター、他ダイワ・フィールドテスターの英知を結集しました。フィッシングタックルは全て1995DAIWA人気モデルです。他の釣りソフトの追随を許さない決定版！

君もゲーム日本一をめざせ!!

キングレコード杯フィッシング甲子園で君もサイパンへ！

ゲーム内で最高ポイント、最も速くサイパンで優勝した人には、何とJALスーパーリゾートエクスプレスで行くサイパン往復航空券、そして最高級ホテル・ニッコーサイパン宿泊が授与されます(1組2名様)。上位入賞者にももちろん、ダイワ精工株96年最新タックルなどをプレゼント！

協力:日本航空/ホテル・ニッコー・サイパン/WOOD'S OFFICE

◆ご予約・ご注文はお早めに…商品がお手元に入りにくい場合は、右記へお問い合せ下さい。 Tel.03-3945-8437 キングダイレクトアクセス

発売元：KING RECORDS 〒112東京都文京区音羽1-2-3

SEGASATURN
再
風
起
雲
水滸演武TM
風雲再起
すいこえんぶ ―ふううんさいき―
どこまで進化するのか?! 飽くなき技への追求!!
"風雲再起―嵐を呼ぶキャンペーン"に応募して特製テレカをもらおう!!
抽選で2,000名様にプレゼント。
当選者の発表は、発送をもって換えさせていただきます。
こんな水滸を待っていた!!
ビギナーズモード搭載
スピード調整機能付
演出大幅強化
追い打ちシステムが更に過激に!!
新アクション、武器置きで戦略性Up!
ゲストキャラクター2体追加!!
(合計14体の白熱バトル)
DATA EAST
データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17
TEL.03(3220)8030
3月22日発売予定!
希望小売価格5,800円
©1996 DATA EAST CORP.
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、

シリーズ初の
公式資料集登場!

ファイナルロマンスR 原画&設定資料集

4月上旬発売予定!

ビデオシステム株式会社 監修

© VIDEO SYSTEM / すぎやま現象 1996

★すぎやま現象氏の
描き下ろしピンナップつき
★初版特典豪華プレゼントつき!

アーケード版の「R」をメインに、サターン版で追加された300枚の動画グラフィックも、もれなく収録! キャラクターデザインを担当したすぎやま現象氏の描き下ろしピンナップに加え、声優さんの紹介や開発者のインタビューなど、ファイナルロマンスの魅力をあますところなく紹介するぞ!

A4判・128ページ 予価2,300円

●サターン版「アイドル麻雀 ファイナルロマンスR」8,800円(税別) アスク講談社より、3月15日発売!

人気ゲーム「メタルファイター♥MIKU」公式設定資料集が
オリジナルCD-ROM付きでついに登場!

アミューズメントブックス VOL.1

メタルファイター♥MIKU 公式設定資料集

3月下旬発売予定!

SEGA SATURN MAGAZINE編集部 編

★ゲーム本編では遊べない
「特別編・幻の対決
みくVSサファイア」
が収録された
サターン版CD-ROM付き

B5判・予価2,500円

© 1994 日本ビクター・テレビ東京
© 1995 Victor Entertainment, Inc.

●定価は税込みです。●お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 Tel.03-5642-8101

ごめんなさい。

大変もうしわけございませんでした。「でる。」と言った広告を打ちながら、今回、発売延期のお知らせをしなくてはいけなくなりました。発売延期の原因は「映像処理」に問題がある事が判明し、やむなく発売延期を決定いたしました。ユーザーの皆様の期待に応えるべく、最短での発売を考えておりますので、もうしばらくお待ちください。

バーチャフォトストスタジオ

TRANSPEGASUS LIMITED

バーチャフォトスタジオ
今春発売予定
サターン版/6800円

株式会社アクレイムジャパン
〒100 東京都千代田区有楽町1-6-4 千代田ビル9F 03-3501-7228

推奨年齢
年齢制限
18才以上

麻雀 どうきゅうせい 同級生 Special

私たちのクライマックス!!
アナタの腕でリーチして？

豪華声優陣のセクシーボイスと、
ナイスボディー♥がマッチング。
リーチ一発！ハコ点か？ 美女たちの全裸か？
楽しさ120%、興奮度200%、
アナタの思考を悩ませる、
悩殺テクのオンパレードだ!!

桜木　舞 18才A型

黒川さとみ 18才O型

斎藤　真子 23才O型

正樹　夏子 21才O型

田町ひろみ 20才O型

芹沢よしこ 25才O型

'96年3月29日発売
★初回プレスプレミアムバージョン
価格8,800円(税別)
★通常バージョン
価格6,800円(税別)

初回プレスプレミアムバージョン
ポートレートCD付き
価格：8,800円(税別)
さらに抽選で600名様に6人のキャラクターが
印刷されたテレホンカード（3枚セット）
プレゼント!!

発売／販売元
株式会社 メイクソフトウェア
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-9-11 KWビル　商品に関するお問い合わせ：株式会社メイクソフトウェアサポートセンターTEL.03-3402-6673

セガサターン用ソフト

ねえ、何回もして…♥

上がった点数によって脱ぎ方がかわる
マルチ脱衣システム搭載!!

新キャラクターを加え、
アーケード版をパワーアップ
して登場のストーリーモード！

ゲームに勝つと秘蔵写真が
見られるフリー対戦モードを
オリジナルで追加。

オリジナルムービー付き
オープニング、エンディング
を新メンバー井上由香役の
岡本麻弥が歌う！

3月8日発売予定！

松原麗美
声：富沢美智恵
美少女戦士セーラームーン
セーラーマーズ・火野レイ役

大月かおる
声：柿沼紫乃
美少女戦士セーラームーン
大阪なる役

井上由香
声：岡本麻弥
機動戦士Zガンダム　エマシーン役
無責任艦長タイラー　ハルミ役

キャラクター
デザインは
「らんま1/2」・「幽☆遊☆白書」
等を手がけた
下田正美氏
が担当！

オープニング
&
エンディング
【主題歌CD】
2/21
緊急発売決定!!

〜由香役の岡本麻弥が歌う〜
『恋の女神つかまえたら』
『数えきれなくあなたと会いたい』
（AYDM-105）￥1,000（税抜き￥971）
発売元：（株）エアーズ　販売元：（株）アポロン

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

サミー工業株式会社
本社〒170東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL:03-5950-3760

セガサターン用、格闘アクションRPG
「ガーディアンヒーローズ」を完全攻略！

SEGASATURN MAGAZINE BOOKS

ガーディアンヒーローズ パーフェクトガイド

使用可能キャラクター45体の技紹介や、
ストーリーモードの徹底攻略、裏ワザの紹介まで網羅した、
「ガーディアンヒーローズ」を楽しむために必要不可欠な一冊。

A5判・定価880円

好評発売中!

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

近日発売予定!

電脳戦機バーチャロン オペレーティングマニュアル

AB判・予価1,500円

© 1995 SEGA ENTERPRISES,LTD.

パソコンで世界的に大ヒットした超大製シミュレーションゲームが、
バージョンアップしてサターンと3DOに登場!!

The Tower［ザ・タワー］パーフェクトガイド

ツインタワーを作れたり、ビルの立地を4カ所から選べるなど、
パソコン版にはなかった機能が増え、ビル作成の楽しみがより充実しました。
本書は、その最新作「The Tower」の攻略法をあますところなく解説した完全公式ガイドです。

オープンブック株式会社 監修／セガサターンマガジン編集部 編

A5判・予価980円

3月下旬発売予定!

© OPeNBooK 1996

DOS/V・Mac・プレイステーション・サターン・3DO版に対応!!

theme PARK［テーマパーク］パーフェクトガイド

A5判・定価1,600円　山猫有限会社 著

好評発売中!

© 1994,1995 Bullfrog Productions, Ltd. © 1995 Electronic Arts.

●定価は税込みです。 ●お近くの書店でお求めください。 ソフトバンク株式会社/出版事業部 販売局 Tel.03-5642-8101

好評
発売中

フォトCD●デジタルフォト
アイドルシリーズVol.8

秋元彩香
AYAKA AKIMOTO

撮影●鯨井康雄

彩
いろどり

フォトCD●デジタルフォト
声優シリーズVol.3

鈴木真仁/並木のり子

好評発売中!

デジタルフォトアイドルシリーズ

デジタルフォト声優シリーズ

Vol.1
Stories
辻 香緒里

Vol.2
Je t'aime
三浦 早苗

Vol.3
Pradiso
サブリナ

Vol.4
Letters
島田 沙羅

Vol.5
20～twenty～
田賀久美子

Vol.6
Love Collection
川崎 愛

Vol.7
LIVE!
宮内 知美

Vol.1
スナメリくん
宍戸 留美

Vol.2
思い出でかざられた森
國府田マリ子

次回5月8日発売予定
フォトCDデジタルフォトアイドルシリーズ
Vol.9 矢部美穂

再生可能機種
●マルチメディアプレーヤー
◎SEGAサターン(＊) ◎ハイサターン ◎V･サターン(＊) ◎PC-FX ◎3DO REAL ◎3DO TRY
(＊)の機種はフォトCDオペレーターが必要です
●マルチメディアパソコン
ウインドウズ3.1対応マシン／フォトCD対応のCD-ROMドライブが必要
マッキントッシュ／フォトCD対応のCD-ROMドライブが必要
●フォトCDプレーヤー

**フォトCDのリアル感
キミも体験してみて!**

フォトCDは写真とCDをミックスした革命的メディア。写真を見るだけじゃもの足りない、そんなキミを絶対、満足させてくれる高画質&高音質ツールなんだ。もちろん、再生方法も簡単。ゲーム機やパソコン、TVなどですぐにドキドキ体験。この感覚秘密兵器はキミの五感を変革してしまうのだ!

定価 各2800円

SOFT BANK ソフトバンク株式会社／出版事業部

THE PLAYSTATION BOOKS

全73シナリオを完全攻略!!

第4次スーパーロボット大戦S パーフェクトガイド

A5判・定価980円

好評発売中!

キャラクター&ユニットデータはもちろん、
隠しキャラクターや
特殊誕生日データも全網羅した、
ゲームクリアのための必須アイテム!

好評発売中!

スーパーファミコン版
第4次スーパーロボット大戦 スーパーガイド

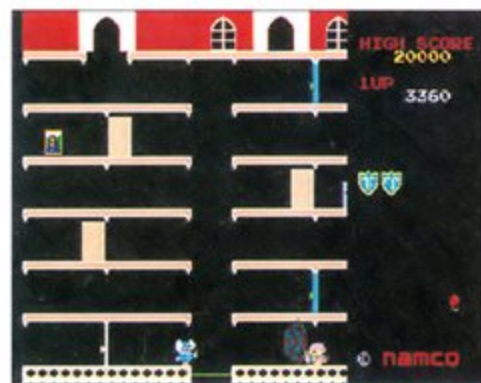
A5判・定価880円

ナムコ往年の名作ゲームが6タイトルも遊べるバラエティソフト最新作

ナムコミュージアムVOL.2 パーフェクトガイド

A5判・予価880円

3月下旬発売予定!

今回収録されている
「ゼビウス」「マッピー」「グロブダー」
「キャプラス」「ドラゴンバスター」
「キューティーQ」の
攻略テクニック解説はもちろん、
名作をより深く味わうための基礎知識や
ウンチクが身に付く読み物企画など
ゲームファン必携のガイド。

好評発売中!

ナムコミュージアムVOL.1 パーフェクトガイド

A5判・定価880円

DOS/V・Mac・プレステ・サターン・3DO版に対応!!

theme PARK [テーマパーク] パーフェクトガイド

A5判・定価1,600円

好評発売中!

SOFT BANK ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8101

●定価は税込みです ●お近くの書店でお求めください

CONTENTS

セガサターンマガジン
1996年3月22日号 Vol.5

SEGASATURN PRESS!

イラスト：日野慎之介
(セガエンタープライゼス ドラゴンフォース キャラクターデザイン)

カバーデザイン：村田雅英(Ms')

GAME INDEX

海洋冒険シミュレーションRPG

大冒険 Great Adventure

セントエルモスの奇跡

1996年春。新たなる冒険の旅が幕を開く!!

抽選で大冒険オリジナルキーホルダープレゼント!

●大迫力！3D海上移動モード!!

…ポリゴンで構成された海上移動画面は、臨場感あふれる、超リアルな航海シーンを生み出した!!

左右360度の視点変更可能なシステムラウンドビュー搭載でさらに大迫力!!

◆シネマティックビジュアルムービー!!

…ゲーム中に挿入されるムービーは、セガサターンならではの、迫力あるビジュアルムービーシーン!!

映画のような美しい映像が、冒険の旅をさらに高める!!

★リアルタイム海戦シミュレーションバトル!!

…画面の切り替え無しで行われる白熱のリアルタイムバトル!!

最大16隻のポリゴン帆船が、熱く激しい戦闘をくり広げる。

白熱の戦いが君の手の中に!!

■新機軸！フリー交易システム!!

…襲いかかる海賊・怪物を倒すだけでは冒険の旅は不可能!!

50以上の町・村などの交易場所から、変動する相場を利用して航海資金を調達せよ!!

1996年4月19日発売予定　希望小売価格：6,800円（税別）

【販売元】有限会社 パイ
〒537 大阪市東成区玉津2-4-23
TEL.06(971)4796/FAX.06(971)4873

セガサターン命のキミにプレゼント

「どんどんいただき！キャンペーン」実施

この春発売のサターンソフトを対象にうれしいプレゼントキャンペーンが実施される。今回はカタログの中から好きなグッズを選ぶ「きままにセレクトコース」と、サターンオリジナルグッズが当たる「セガサターン命コース」の２コースが用意されているぞ。

応募方法は３月８日〜４月30日の間に発売される新作ソフトについている応募シールを、きままコースの場合は２枚、命コースの場合は３枚（枚数に注意！）をはがきに貼り、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を明記の上、〒116-69　新東京郵便局留「セガサターンどんどんいただき！　キャンペーン」係まで送るのだ。合計5,000名にナイスなグッズが当たる。詳しくは新作をチェック！

サターンTHEイス

命コースのオリジナルサターングッズは次の２点から１つ選べるぞ。１ｍもあるでっかいサターンは、お尻に敷いちゃうためのもの。ユニークなサターン型座椅子はCD型クッション付なのだ。

サターン出身のニューアイドル「FEEL」誕生

「おまかせ退魔業」でサターンからデビューしたニューアイドル「FEEL」が、ソフト発売直後の日曜日に、あの大胆なコスチュームのまま秋葉原に突然登場。集まった人々に、ゲームをアピールしていったぞ。

ソフト発売日の２月23日には、監督の金田龍氏や、ゲスト出演された鈴木清順氏らを招いて完成パーティーを行った「FEEL」。ソフトと同時リリースのシングルＣＤ「男なら」もぜひ聴いてほしい。

こちらはサターン専用のキャリングケース。サターン本体やソフト、ケーブルなどをスッキリ収納でき、安全に持ち運びできるのだ。これでいつでもどこでもサターンといっしょにいられるわけ。里帰りに最適だね。

ソニックのOVA第2弾レンタル開始まじか

格闘ゲームへの華麗なる転身で話題沸騰のソニックと仲間達だけど、こちらはオリジナルアニメビデオのお知らせ。大好評の第１弾に続いて、３月末に第２弾もレンタル開始となる。

今回は、姿も能力もソニックとうりふたつの〝メタルソニック〟が登場するという内容。もちろん、超音速ハイスピードアクションはゲームそのままで、声を担当した声優陣も舌をまくほど。アフレコに駆けつけた中裕司氏（メガドライブのソニックシリーズのメインプログラマー・写真後列右から２番目）も満足そうだったぞ。

サターンで再会する前に、まずはアニメであのスピード感を思い出そう。５月末には特典つきのセル版も登場する予定だ。

第２話をアフレコ中の、菊地正美（ソニック）、椎名へきる（テイルス）他、声優の皆さん。惑星崩壊をもくろむエッグマンの野望を阻止すべくソニック達が大活躍の第１話「エッグマンランドへむかえ」（写真）も好評レンタル中。

●セガが応援する「超光戦士シャンゼリオン」

この春、テレビ東京系列で放送を開始する特撮ヒーローアクション「超光戦士シャンゼリオン」のプロモーション会見に、メインスポンサーとしてセガも参加した。闇に潜む悪を振り払う光の戦士シャンゼリオンは、これまでの正義の味方とはちょっと違ったキャラクターで、かるーいノリの主人公が共感を呼びそうな雰囲気だ。セガと一緒にこのニューヒーローを応援すればいずれはゲーム化も？

放映時間は4月3日スタートで毎週水曜午後6時から。100キロもあるというコスチュームがカッコイイ!?

●ドラマCDになった「スーパーリアル麻雀PⅤ」

サターンにも忠実な移植が行われ、高い人気を得た、「スーパーリアル麻雀PⅤ」。新キャラクターによる「Ⅵ」の登場が近いにもかかわらず、ファンの熱気は冷めることがなさそう。ということで、ビクターブックス（ビクターエンタテインメント）から、ドラマCD付きのファンブック「メモリーズ　スーパーリアル麻雀PⅤ」（2,400円）が発売された。

ドラマCD（40分）のストーリーは完全オリジナルストーリー。みづき、綾、晶の3人が、恋に悩む後輩を助けちゃう、というもの。声優陣のサービストラックも、必聴だぞ。

●Windowsマシンがゲーム専用機なみになる!?」

NECは、Windows95に対応したパソコンに搭載する3DCG表示用LSI「PowerVR」を開発した。このチップによって、パソコンでもゲーム専用機以上の3次元グラフィック表示を実現でき、すでに発表済みのナムコに加え、アートディンク、光栄、バーチャリティ、ハドソンがこの企画に対応したソフトの開発を表明している。ボードの価格などは未定だが、NECホームエレクトロニクスから、6月頃発売される予定だ。

PCIバス対応の拡張ボードで製品化の予定。

●文学小説の名作が人気声優の声で楽しめる

かないみか、緒方恵美など、人気声優によって世界の文学作品がオーディオドラマ化された。淡々とした朗読とは違い、表情豊かな声と音楽で原作世界のイメージをどんどん膨らませていく新しい文学へのアプローチなのだ。本を読むのはキライだけどゲームやアニメは大好き、そんな人達がここから興味を覚え、そして原作を手にしてくれればうれしい――そんなシリーズだ。

ルイス・キャロル「不思議の国のアリス」、宮沢賢治「銀河鉄道の夜」、そして長野まゆみ「少年アリス」。ファンタジー色豊かな3作品をリリース。声優陣は他に高山みなみ、関俊彦など、豪華な顔ぶれが揃った。（発売中：各2,200円）

愛のバカ
内田有紀

キングレコード／3,000円

3・23発売

タイトルはいかにも"らしい"のに、聴いてみるとこれが有紀ちゃん!?　とドキリとするほどいろんな彼女に出会える1枚。こうして大人になっていくんだねえ。

奇蹟のゲーム
KATSUMI

パイオニアLCD／3,000円

発売中

待望の7thアルバムだ。彼が通り抜けてきたであろうさまざまなジャンルのエッセンスがKATSUMI流に料理され、聴き応え十分の内容になっている。

GOLDEN YEARS VOL.Ⅱ
吉川晃司

東芝EMI／2,800円

3・20発売

「Cloudy Heart」と「FOREVER ROAD」、2枚のアルバムツアーからのベストテイク盤。ノーギミックだからこそその力量に感服できる。

ピュア オリジナルサウンドトラック
溝口　肇

TOY'S FACTORY／2,500円

発売中

まるで和久井映見演じる主人公の無垢なハートをそのまま音楽に写し出したかのような繊細さ。ミスチルの主題歌も話題になったけどサウンドの功績も大きい。

Pranets～五月の織姫～
南　央美

エアーズ／3,000円

発売中

「黄金勇者ゴルドラン」などで人気上昇中の声優・南央美のファーストアルバム。広大な宇宙の神秘、そしてファンタジーと女の子の恋心が溶けあったフシギな1枚。

OVER TOP 押し出しジントリック
ADK SOUND FACTORY

サイトロン／1,500円

発売中

レースとパズルゲームのBGM。全く毛色の違う2つが集った理由、それはアーティストが同じだから。疾走感とほのぼのと…そう思うと奥が深い。

ALBERT ODYSSEY外伝
~LEGEND OF ELDEAN~

サイトロンサンソフト／2,000円

3・21発売

本格ファンタジーRPGとして登場の「アルバートオデッセイ外伝」。叙情的なサウンドは、ゲームのフィールドで吸っていた空気のように感動を呼び戻す。

アンジェリーク
～FALLIN' LOVE～

KOEI／3,000円

3・25発売

守護聖様が歌うラブソング。考えただけでメロメロになりそうなこの企画に参加してくださったのはジュリアス様にランディ様、ルヴァ様、他3名の方々です。

DATA STATION

SEGA SATURN MAGAZINE セガサターンマガジン

セガサターンマガジンデータステーション

セガ周辺のデータ関係はコレでチェーック!!

SEGA SATURN SOFT SALES 今年は500万台/最新サターンソフトの売れ筋は?

ソフト売上げ SHOP DATA TOP10

今回は、集計期間がちょうど新作ラッシュの狭間にあったため、定番人気作でほぼトップ10は固められた感じだけど、売上げポイントのほうも前回までに比べるとかなり低調な感じかな。3月の新作ラッシュを前にした静けさは、一気にブレイクしそうで楽しみ/

1位 前回1位 ストリートファイターZERO
カプコン/'96年1月26日発売/5,800円/ACT

2650 POINTS

アーケードでは「ZERO2」も発表され、格闘ゲームの定番として売れている「ZERO」。うまくなるほど痛快だぞ。

2位 前回2位 ガーディアンヒーローズ
セガ/'96年1月26日発売/5,800円/A・RPG

2536 POINTS

「ZERO」同様、僅差で2位につけている「ガーディアン」。『サタマガ』編集の攻略本も好評発売中だ。

3位 前回3位 セガラリー・チャンピオンシップ
セガ/'95年12月29日発売/5,800円/RAC

2439 POINTS

いよいよ終盤に入ってきたタイムアタック。初心者から上級者まで熱くなれるのが魅力。ランチャは出せた?

4位 前回4位 バーチャファイター2
セガ/'95年12月1日発売/6,800円/ACT

1651POINTS サターンソフトの金字塔。こちらも攻略本は必携だぞ。

5位 NEW SOFT 天地無用!魅御理温泉湯けむりの旅
ユーメディア/'96年2月9日発売/8,900円(18歳推奨/2枚組)/ADV&SLG

1624POINTS アニメ人気とともに、売上げも上位に。次はまだ?

6位 前回18位 バーチャコップ
セガ/'95年11月24日発売/7,800円(銃同梱)/SHT

1351POINTS 慢性的な品不足ながら50万本を達成。見つけたら買い。

7位 前回6位 真・女神転生 デビルサマナー
アトラス/'95年12月25日発売/6,800円/RPG

1226POINTS 速くも続編の声も高いRPG。悪魔全書もそろえるべし。

8位 前回9位 DX人生ゲーム
タカラ/'95年12月15日発売/5,800円/TAB

1011POINTS ボードゲームと言えばコレ。大勢でやると盛り上がるぞ。

9位 前回7位 機動戦士ガンダム
バンダイ/'95年12月22日発売/5,800円/ACT

892POINTS ガンダム世代だけがわかる魅力。魅せる操作を味わえ。

10位 前回12位 ぷよぷよ通
コンパイル/'95年10月27日発売/4,800円/PUZ

621POINTS 第2回全国マスターズももうすぐ。サターン版で鍛錬。

※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は2月7日～2月19日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES 最新アーケードゲームの人気度をチェーック!!

ビデオゲーム SHOP DATA TOP5

圧倒的なビジュアルでAOUショーを席巻した「バーチャファイター3」とセガの新作群。アーケードでのシェアも、着実にトップの座を確保してきているセガには、今後も目が離せないね。気になる「VF3」の新画面とショーの詳細報告は、P.211へGO!! 必読だぞ/

① 電脳戦機バーチャロン

次々と強者が出現しているバーチャロン。シティ筐体も登場だ。

CHECK GAME!

⑤ リアルバウト餓狼伝説

ギースが最後の戦いを見せる最新作。サターン移植はまだか?

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	2	電脳戦機バーチャロン	セガ
2	1	バーチャファイター 2	セガ
3	4	ファイティングバイパーズ	セガ
4	3	鉄拳 2 VerB	ナムコ
5	―	リアルバウト餓狼伝説	SNK

★調査協力店●キャンディ東大阪●ゲームファンタジア渋谷店●六本木GIGO●池袋GIGO●バセラ●心斎橋GIGO

SEGA SATURN WANT TO CONVERT

実現するか？　セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

移植希望 USER DATA TOP20

毎号のように新作タイトルが増えてくるセガサターン。今号は、うるし原氏のキャラデザインでも人気の最新脱衣麻雀ゲームが「エンジェルリップス」として移植される他、データイーストの最新作「スカルファング～空牙外伝～」が早くも移植決定／　次号も期待//

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	141
2	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	64
3	1	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	42
4	6	バーチャコップ 2	セガ VG	31
5	9	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	26
6	13	ポリスノーツ	コナミ パソコン他	24
7	14	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	23
8	5	マーヴルスーパーヒーローズ	カプコン VG	22
9	7	バーチャストライカー	セガ VG	21
10	20	サイバーボッツ	カプコン VG	20
11	8	リッジレーサーシリーズ	ナムコ VG他	19
12	—	ドラゴンナイトシリーズ	エルフ パソコン	18
13	10	インディ 500	セガ VG	17
14	16	ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ	セガ メガドライブ他	16
15	15	リアルバウト餓狼伝説	SNK NEO・GEO	15
16	11	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン他	14
17	24	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ VG	13
18	30	伝説のオウガバトルシリーズ	クエスト SFC	12
19	18	闘神伝 2	タカラ PS	11
20	19	スカイターゲット	セガ VG	10

完成度100%

アーケードで好評を得た「エンジェルキッス」を完全移植。サターン版画面を初公開だ／

④ バーチャコップ2

実現度75%(？)

「Ｉ」も大好評で品不足が続くなら、これも当然移植されるはず？　今後に注目せよ。

※「バーチャコップ 2」の画面はアーケード版のものです。

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

期待の新作 USER DATA TOP15

連続1位にいた「ヴァンパイアハンター」も発売された影響で、上位3位は、期待の高い格闘移植作で三つ巴状態に。最近新作の発表が少ないセガも、もうすぐ一気に新作をたくさん出してくれる予定だから、次号以降の発表に要注目だぞ。春のラッシュに備えろ／

1位　前回2位　電脳戦機バーチャロン
セガ／発売日未定／価格未定／ACT

368 POINTS

次々と明かされる事実！

好評のAM3研バーチャロン講座(P.208)では、サターン版への要望も受け付け中。そろそろ開発も始まりそうだから、第一報を待て／

2位　前回6位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
SNK／3月28日発売予定／7,800円(新システムカセット同梱)／ACT

337 POINTS

新システム第1弾！

完成版のサンプルも届き、移植度とCDアクセスの速さに多くのマニアも大満足。SNKオールスターが楽しめる痛快な格闘を見逃すな。

3位　前回3位　ファイティングバイパーズ
セガ／発売日未定／価格未定／ACT

321 POINTS

サターン版も着々と？

全ステージのサターン移植もメドがたったという「バイパーズ」。アーケードチーフが担当しているだけに期待しててOK。P.219も参照。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ／3月22日	239
5	9	同級生～if～(仮)	NECインターチャンネル／発売日未定	251
6	7	サクラ大戦	セガ／9月予定	248
7	8	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ／'96年予定	231
8	新	ラングリッサーⅢ	メサイヤ／7月5日	204
9	9	天外魔境外伝　第四の黙示録	ハドソン／発売日未定	199
10	20	アルバートオデッセイ外伝LEGEND OF ELDEAN	サンソフト／今夏予定	195
11	11	ドラゴンフォース	セガ／3月29日	185
12	16	餓狼伝説 3 ～遥かなる闘い～	SNK／今春予定	177
13	15	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド／4月5日	163
14	新	ビクトリーゴール'96	セガ／3月29日	162
15	14	LUNAR SILVER STORY	角川書店／今春予定	159

CHECK!

⑦ ときめきメモリアル～forever with you～

ついに公開になったサターン版画面。近日登場を待て。

⑩ アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN

ちょっと発売は延びたけど、本格RPGは期待だよね。

※上のデータのポイントは2/23号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

※「電脳戦機バーチャロン」「ファイティングバイパーズ」の画面はアーケード版のものです。

読者参加型企画

セガサターン 読者レース

ALL SOFT READERS CHECK!

読者のみんなからの投票で、全サターンソフトをリアルタイムにランキングする読者レースのコーナー。今回は、新作ラッシュの狭間につき、2Pで贈るのだ。

Vol.18

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

（今号の締め切りは3月19日、当日消印有効です）

↓オッズ表サターンA

2月23日現在発売済み
サターンソフト総本数：175本

＊このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
＊赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	バーチャファイター2	ACT	9.7415
2	2	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.5162
3	3	バーチャコップ	SHT	9.382
4	4	バーチャファイター	ACT	9.1894
5	6	レイヤーセクション	SHT	9.1388
6	5	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	9.0747
7	7	魔法騎士レイアース	RPG	9.0728
8	8	ワールドアドバンスド大戦略〜鋼鉄の戦風〜	SLG	9.0673
9	9	ダライアス外伝	SHT	8.988
10	10	プリンセスメーカー2	SLG	8.9778
11	11	バーチャファイター リミックス	ACT	8.9449
12	15	ストリートファイターZERO	ACT	8.8556
13	12	ガーディアン ヒーローズ	A・RPG	8.8253
14	13	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ〜	PIN	8.8181
15	14	パンツァードラグーン	SHT	8.7822
16	16	デイトナUSA	RAC	8.7243
17	17	信長の野望・天翔記	SLG	8.6861
18	18	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.6272
19	19	ガンバード	SHT	8.5937
20	新	プロ麻雀 極S	TAB	8.5384
21	20	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	ETC	8.5116
22	21	スーパーリアル麻雀PⅤ（X指定）	TAB	8.5027
23	22	X-MEN CHIDLREN OF THE ATOM	ACT	8.432
24	23	PEBBLE BEACH GOLF LINKS〜スタドラーに挑戦〜	SPT	8.3965
25	26	スーパールリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.387
26	24	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3846
27	25	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.3764
28	27	ばくばくアニマル〜世界飼育係選手権〜	PUZ	8.3397
29	28	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジャッキー・ブライアント〜	ETC	8.3396
30	29	ウィザーズハーモニー	SLG	8.3243
31	30	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2834
32	32	機動戦士ガンダム	SHT	8.2614
33	31	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.2389
34	33	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1973
35	34	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.1711
36	44	ザ ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	SPT	8.125
37	36	F-1 Live Information	RAC	8.1172
38	37	峠KING THE SPIRITS	RAC	8.1032
39	45	RAY MAN レイマンよーエレクトゥーンを救えー	ACT	8.0769
40	38	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	ETC	8.054
41	39	MYST	ADV	8.0531
42	35	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	ETC	8.0
43	40	Dの食卓	ADV	7.9525
44	41	クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜	ACT	7.9285
45	42	メタルファイター♥MIKU	ADV	7.9285
46	49	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	7.8709
47	47	将棋まつり	TAB	7.8636
48	46	ぷよぷよ通	PUZ	7.8552
49	50	ゴジラ−列島震撼−	SLG	7.85
50	48	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.8363
51	51	ビクトリーゴール	SPT	7.8177
52	52	シムシティ2000	SLG	7.8046
53	43	テーマパーク	SLG	7.7968
54	54	アイルトン・セナ パーソナルトーク〜Message for the Future〜	ETC	7.7682
55	53	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.7673
56	55	ウイニングポストEX	SLG	7.7649
57	56	三國志Ⅳ	SLG	7.7421
58	57	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜サラ・ブライアント〜	ETC	7.7341
59	58	リグロードサーガ	RPG	7.7341
60	63	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	ETC	7.6818
61	59	ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	ACT	7.6756
62	64	DX人生ゲーム	TAB	7.6666
63	60	クロックワークナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜	ACT	7.6498
64	62	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.6212
65	61	水滸演武	ACT	7.6156
66	65	サンダーストーム＆ロードブラスター	ACT	7.6153
67	66	ザ・野球拳スペシャル〜今夜は12回戦〜	ETC	7.5789

↓オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
68	70	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5789
69	67	サイドポケット2〜伝説のハスラー〜	TAB	7.5686
70	68	上海 万里の長城	PUZ	7.5513
71	69	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.5458
72	71	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	7.5454
73	72	クロックワークナイト〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜	ACT	7.4435
74	73	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.4318
75	74	実況パワフルプロ野球'95開幕版	SPT	7.4222
76	75	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.4113
77	77	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	7.4062
78	76	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.404
79	80	スチームギア マッシュ	ACT	7.3589
80	78	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.3316
81	79	ブルーシード 〜奇稲田秘録伝〜（18歳以上推奨）	RPG	7.321
82	82	VIRTUAL HYDLIDE	A・RPG	7.2726
83	81	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2608
84	83	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.2511
85	84	闘神伝S	ACT	7.1866
86	86	ゲームの達人	TAB	7.0519
87	85	永世名人	TAB	7.027
88	87	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.9467
89	97	ときめき麻雀パラダイス〜恋のてんぱいビート〜（X指定）	TAB	6.9322
90	92	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.909
91	89	シャイニング・ウィズダム	RPG	6.9075
92	88	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.9065
93	90	柿木将棋	TAB	6.8888
94	94	QUOVADIS（クォヴァディス）	SLG	6.8787
95	91	AI将棋	TAB	6.8518
96	93	輝水晶伝説アスタル	ACT	6.8389
97	99	EMIT Vol. 3〜私にさよならを〜	ETC	6.8139
98	101	海底大戦争	SHT	6.8125
99	95	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.8074
100	96	EMIT Vol. 1〜時の迷子〜	ETC	6.7758
101	98	天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.7608
102	100	ハングオンGP'95	RAC	6.7176
103	102	EMIT Vol. 2〜命がけの旅〜	ETC	6.625
104	104	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.602
105	103	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5838
106	105	ウイングアームズ〜華麗なる撃墜王〜	SHT	6.5595
107	108	バーチャルオープンテニス	SPT	6.5
108	106	結婚前夜（限定販売）	ETC	6.4516
109	107	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.4358
110	109	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.4084
111	110	実戦麻雀	TAB	6.3846
112	111	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.2708
113	112	GOTHA〜イスマイリア戦役〜	SLG	6.159
114	113	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	6.1538
115	115	Wan Chai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.8715
116	116	麻雀鉄流島	TAB	5.826
117	114	湾岸デッドヒート	RAC	5.7419
118	117	RACE DRIVIN'	SLG	5.7045
119	118	Break Thru！	PUZ	5.625
120	119	ダイダロス	SHT	5.6233
121	120	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5209
122	121	ゲイルレーサー	RAC	5.4925
123	122	球転界	PIN	5.4615
124	123	TAMA	ACT	5.4186
125	124	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.283
126	125	結婚〜Marriage〜	SLG	5.0967
127	126	占都物語 その1	ETC	4.9
128	127	バーチャルバレーボール	SPT	4.8333
129	128	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.8235
130	129	熱血親子	ACT	4.6585
131	130	〜制服伝説〜プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.5547
132	131	DARK SEED（18歳以上推奨）	ADV	4.3888
133	132	学校の怪談	ADV	3.6814
134	133	麻雀海岸物語〜麻雀狂時代 セクシーアイドル編〜（18歳以上推奨）	TAB	3.5454

△新着穴馬紹介

麻雀ゲーム最高の1作。品切れ注意。

20着 NEW SOFT **プロ麻雀 極S**

アテナ／'96・1・12
5,800円／TAB

全投票平均点	8.5384
本誌の平均点	7.66

麻雀通の私でも秀逸と感じるデキ。速い思考ルーチンはもちろんのこと、実在の雀鬼達の登場、勝つ条件も様々なのは良い。なによりナンバ麻雀御用達のイカサマがない。配牌やツモ牌も本物っぽくてイカス。（東京都・門脇恵・23歳）CPUの思考速度はアーケード版以上。各プロの表情が（状況によって）変わるのも面白い。ただ、チャレンジ対局の条件が半荘6回というのは少し長いのでは。また、プロの打ち方がすぐにポンしたり、1000点とか2000点で和がったりとセコいのも難。（大阪府・小澤栄治・32歳）ルールを細かく決めることができ、誰でも安心して遊べるソフト。これで牌譜を記録できたら完璧だった。（群馬県・渡辺勇）まるでサラリーマンの接待麻雀のような感じだった。（東京都・西山浩・20歳）自分は初心者だったけど、このソフトで麻雀が強くなった。雀力クイズも○。（岩手県・高橋圭一・14歳）今までのソフトと比べたら打ち筋は悪くない。しかしいらないところでアラが目立つ。イラつく操作性やキャンセルできない点数計算などは残念。（宮城県・柿沼栄伸・20歳）

オッズ表サターンA・B寸評 ハンター上位を覆すか!?

ここのところガンガン話題の新作ソフトがランクインしてた読者レースだけど、今回は2月末からの新作ラッシュを前に、新規登場は「プロ麻雀 極S」のたった1本に終わるという珍しい事態になった。

ランキング争いのほうでは、「真・女神転生 デビルサマナー」がランクを1つ落とした他、前号で「ガーディアン」に惜敗した「ストZERO」が順位を逆転。その他はほぼ上位下位とも大きな変動はなしだ。だが、次号以降は、「ヴァンパイアハンター」をはじめ、大物ソフトが続々登場予定。1位争いは見逃せないぞ!!

【たいへんだぁー！】「たいっちょー！てぇーへんだ！てぇーへんだ！てぇーへんだぁ!!（段階エコー）」「どーしたハチ？」「読者レース始まって以来の不覚、コメント紹介に重大なミスありとの報告がぁ……」「うむ、丁重にお詫び申しておけ（次のページ欄外参照）」「いや！たいっちょー、ここは私めがハラかっさばいてお詫びをぉぉぉ！（チクッ）イテテテ……」「次号も新作ラッシュじゃ。以後気をつけぃ」「へへーっ」

SEGA SATURN READERS RACE

⬇次回出走予定馬パドック情報

今号はランクインできなかったけど、次号の目玉作品と言えばコレ。先行チェックをしてみるぞ。

?着 ヴァンパイアハンター

カプコン／'96・2・23
6,800円／ACT

予想オッズ	9.352
本誌の平均点	9.0

グラフィックもいいし、操作性もパッドでも十分必殺技が出る。さすが「格闘ゲームはカプコン」というのを見せつけてくれた1本。でもロード時間が長いのが、やっぱり気になってしまって残念。（東京都・貫井智也・23歳）ゲームの完成度も素晴らしいが、なによりサターンでハンターを出してくれたカプコンの心意気が最高だ。（群馬県・川上和宏・23歳）移植度は満点に近いのに、「X-MEN」の時の団体戦モードや、「ストZERO」の時のトレーニングモードなど、移植のたびにオリジナル要素が少なくなっていくのが少々残念。（長野県・漆原広樹・23歳）音楽は内蔵音源をうまく使いこなしているし、グラフィックはオリジナルと比べてパターン数が少ないものの、気にならない。なにより、ハイスコアが記録できるのがありがたい。（新潟県・保科康広・25歳）ドノヴァンの剣ダイレクが眠るグラフィクが省略されていたり、パッケージのデザインがイマイチなのが残念だが、チェーンコンボの決まった時の爽快感はたまらなくいい。もう少しオマケ的要素もほしかったが、満足できる1本だ。（千葉県・沼田博）

?着 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！

セガ／'96・2・23
5,800円／SLG

予想オッズ	8.564
本誌の平均点	7.33

マニュアルいらずのゲームシステムで、とっつきやすい。それでいて設定を細かくでき、やり込める点が多いのでとても満足感がある。これからも「つくろう」シリーズとしていろいろ出していってほしい。（愛知県・中田功一）まったく新しい試みだったけどとても楽しい。ただし途切れる実況は×。（東京都・西山浩・20歳）最初は楽しめるが、時間が経つと同じことの繰り返しになるのがイマイチ不満。（群馬県・平井剛・26歳）選手との駆け引きが面白い。チーム名やユニフォームの種類がもっとあったら良かった。（千葉県・飯塚慶祐・18歳）

?着 天地無用！ 御魅理温泉湯けむりの旅

ユーメディア／'96・2・9
8,900円（X指定／2枚組）／ADV&SLG

予想オッズ	6.354
本誌の平均点	5.0

前作と違い時期を逃している上に、動画が粗い、キャラパターンが少ない、肝心の話も天地の世界観の一部しか表現できておらず、途中セーブができないなど、踏んだり蹴ったりのデキ。マルチエンディングも、後半の分岐がほとんどなく、前半で選択を間違えると同じ話をだらだら見せられるのも×。（神奈川県・眞田学）

場外馬券場 高級馬主の声

●サターンを買って1年経った人に告ぐ「合言葉はCR2032……」（大分県・藤田勝弘・17歳）
●また発売中止になったら笑うに笑えない「テ○リ○S」。（群馬県・鶴岡哲也・21歳）
●周辺機器オッズ表で、ここ2号「バーチャガン」が「バーチャンガン」になってるぞ。「婆ちゃんガン？」なのか（笑）？（神奈川県・内田裕之・17歳）

セガサターンソフト総評

第2次新作ラッシュ到来！

年末の移植大作ラッシュ作品で、上位陣が占められたままだけど、今後は「ヴァンパイアハンター」や「パンツァードラグーン」「大戦略作戦ファイル」など、強敵が続々出てくる予定で、今から楽しみだぞ。次号は元通りの3ページ構成。見逃すな！

⬇オッズ表サターン周辺機器

順位	前回	セガサターン用周辺機器名	全投票平均点
1	1	リアルアーケードVF（ホリ／4,500円）	9.4049
2	2	バーチャンガン（セガ／2,900円）	8.6788
3	3	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.6639
4	4	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.4901
5	5	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.5555
6	6	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.2801
7	7	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	8.0344
8	新	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.7
9	8	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6548
10	9	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.5754
11	10	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	7.1676
12	12	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.8649
13	11	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	6.625
14	新	SGトルネードスティック（イマジニア／0,000円）	6.6

周辺機器寸評 新製品2つは、やや低調

もう定番と化してきている周辺機器ランキング。今回は新製品が2つ入ってきたが、結果はイマジニア勢がややツライ感じに。今後も新製品に注目！

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトは、マニアの支持も高い「ワールドアドバンスド大戦略作戦ファイル」だ。前作は1位も取った期待の続編は、はたして何着を獲得できるか？　右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

「ワールドアドバンスド大戦略作戦ファイル」は何着だ？
【隊長さんの予想】やっぱ定評と低価格で4着に進軍ちゃ。
【謎の予想屋の予想】1位とは言えんが、4着でどうや。

2/23号当選者 2/23号予想「ヴァンパイアハンター」は、今号をご覧のように、まだランクインしてきませんでした。次号でランクイン予定ですので、当選者の発表も、次号欄外にてさせていただきます。そちらのほうをご覧ください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今回は、職人メーカーゲーム アーツの渾身の最新作「ガングリフォン」の予想をしてもらおう。超マニアックなゲームの評価ははたして？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「GUNGRIFFON」は何点だ？
【隊長さんの予想】これはマニアに受けて8.5487だな。
【謎の予想屋の予想】オレは賛否両論で8.3985でいくぜ。

2/23号当選者 2/23号予想「NINKŪ—忍空—」は、まだランクインしてきませんでした。次号以降でランクイン予定ですので、当選者の発表も、次号以降ランクインした号の欄外にてさせていただきます。そちらのほうをご覧ください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例

中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「セガサターン読者レース」係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

《記入例》
☆発売前のソフトの評価をしたら即ボツだよ！要注意!!
（セガサターン：5本まで！）
・バーチャファイター2（10点）
・バーチャコップ（9点）
・機動戦士ガンダム（8点）
・スーパーリアル麻雀PV（8点）
・学校の怪談（3点）
（※周辺機器も募集中！）
〈コメント〉〈ほしいソフト名〉
・「ワールドアドバンスド大戦略」の着順予想
・「GUNGRIFFON」のオッズ予想 8.6129
※応募券がないとボツだよん。

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、格闘ゲーム＆最近のゲームに必携のジョイスティック＆パワーメモリのセットと、お好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って（ないとボツだよ）、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本。6本以上投票するとボツ、また発売前ソフトの評点をしてもボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は4月12日発売号の当コーナー内でするよ。今月の応募締切は3月19日（消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

ジョイスティック＆パワーメモリ

今月も特別プレゼントには、ジョイスティック＆パワーメモリの人気周辺機器セットを用意！　応募者から抽選で5名に好きなソフトもセットしてプレゼントするぞ。何個あってもオッケーだよね。

2/23号当選者 2/9号応募者プレゼント（ジョイスティック＆パワーメモリ＆お好みソフト）の当選者は東京都・渋谷富子さん、北海道・鈴岡隆夫くん、神奈川県・土田治朗、埼玉県・森功一くん、佐賀県・梅津智弘くんの5名だ。おめでとう。

【お詫びと訂正】前号のこのコーナーでコメントを紹介した「占都物語 その I」の記載の中に「漢字の画数を間違えて認識している場合がある」との表記がありましたが、実際は当ソフトが中国康熙帝時代の「康熙字典」による旧字体の画数を基本にしており、現代の画数と多少異なる（※マニュアル記載あり）ため誤っているわけではありませんでした。関係者ならびに読者の皆様に、謹んでお詫びと訂正をさせていただきます。

読者レース応募券 3/22号

ときめきメモリアル forever with you

待っているだけではもうときめかない……

●コナミ
●年内発売予定
●価格未定
●恋愛シミュレーション
●1人プレイのみ
●全年齢推奨

特報!! SPECIAL REPORT

待望のサターン版画面がついに公開！

長らくお待たせしました。本誌での移植発表から約1年の歳月を経た今、ついに「ときめきメモリアル（以下ときメモ）」のサターン版画面写真をお見せできる日がやってきたのです。「何、そのときめき何たらって？」って人は、この際放っておいて、まずは素直に喜びましょう。バンザーイ。

1994年にPCエンジンのCD-ROM²対応ソフトとして登場。パソコン通信や口コミを主な媒介にしてその面白さが広まり、32ビット機版が登場した昨年には〝恋愛シミュレーション〟という本来カルトなゲームジャンルを世間一般に認知させるまでの存在になった「ときメモ」。高校生活のすべては恋愛に捧げられる！ といった大胆なコンセプトと、彼女候補達のバリエーションの豊富さが、シャイな男性ユーザー層にウケた原因だろう。サターン版でもそういった魅力を十二分に体験できるワケだが、単なる後発移植タイトルとあなどるなかれ。というのも、他機種版をプレイした人も羨ましがる〝男らしい展開〟が導入されているからだ！

かつてこれほど登場する女のコの一挙一動が気になるゲームがあっただろうか？

ゲーム中に登場するキャラが肉声でしゃべるのも人気の原因のひとつ。コレのある・なしで、感情移入の度合いが随分違ってくるものだ。他機種版ではいちいち返事をしながらプレイする人もいたとか

プレミアム版はあるのか!?

プレイステーション版発売に当たってはマウス＋オルゴール箱セットのプレミアム版が発売されたけど、サターン版はどうだろう。期待したいね。

新要素

サターン版は

自分からの告白チャンスを与えられた！

男の決断の時!

「卒業の日、校庭のはずれにある古い大きな樹の下で女の子から告白して生まれたカップルは永遠に幸せになれる」──。「ときメモ」は本来、主人公が通う高校に語り継がれているこの伝説をバックボーンとしてゲームが構成されている。つまり、告白するのはあくまで女のコから主人公（プレイヤー）への一方向のみ。主人公が〝来たるべき日〟までにできることと言えば、自分が気に入った女のコから告白される人物になるよう、日々精進するほかなかった。それはそれで道理だけど、〝男〟の立場から考えてみると少々物足りなさが残るのも事実。他機種版の経験者でも、「何もここまで軟弱ぶりを徹底しなくても」との感想を持ったプレイヤーが結構いるらしい。

サターン版では、そんなユーザーの要望に応えるかのように、卒業式の日に自分からも女のコに告白できるようになった。場合によっては、勇気を出してくれた別の女のコの気持ちを犠牲にしなければならないし、自分が涙にくれることになるかもしれない。見方によっては〝わざわざツラい選択をしなければならなくなった〟とも言える。だが、これだけは肝に銘じておこう。「リスクを恐れていては、自分が望む本当の幸せが手に入るわけがない」と。

従来は待つだけ…

これまでは、誰からも告白されない結末があるとはいえ、結果的に主人公がフラれることはなかった。しかしサターンではそうはいかない（写真はPCエンジン版）。

あのコは何処に?

「自分から告白する」を選んで意中の女のコを捜し回るシーン。うまいぐあいに見つかればいいけど。

きらめき高校の生徒達

一部の主要キャラ以外は、ゲームの進め方によっては登場しない場合もある。せっかくならたくさんの女のコと青春を謳歌したいね。

藤崎 詩織

誰からも好かれる心優しい美少女。しかも頭脳明晰でスポーツ万能ときた日にゃ、平凡な男が付き合おうったって、無理でしょ。幼なじみというアドバンテージはないものと思え。

伊集院 レイ

世界的な大金持ちの家に育ち、キザで自己中心的。そういうのに限って美形だから当然、女生徒達の人気のマト。なにかにつけて主人公に突っかかってはイヤミを言ってくる。そんなに庶民をバカにして楽しいか!? ちなみにレイの屋敷では、毎年盛大なクリスマスパーティーが催される。これにはあやかりたい。

鏡 魅羅

校内にもとりまきが多い、大人っぽいクールな美人。私服姿はど一見てもイケイケOLだ。自分のルックスに自信を持っているため、タカビーなところがある。まあ目を見りゃ、わかる。

虹野 沙希

努力と根性のさわやかスポーツマンタイプに目がない女のコ。明るくて家庭的で面倒見が良い、というクセのない性格は、日頃修羅の道を歩んでいるプレイヤー達に安心感を与えるようだ!?

朝日奈 夕子

にぎやかな性格で行動的。流行りもの好きのミーハーだから、いわゆるフツーのコギャルタイプ。好きな男のタイプは「話題豊富で流行の遊びに詳しい人」。プロフィール見るだけで疲れてくるなあ。

その日のために君は何をする？

ゲーム開始直後のプレイヤーは、私立きらめき高校に入学したばかりの男子生徒。以後卒業するまで３年間、高校生活をエンジョイしていくワケだけど、最終目的は、幼なじみの同級生、藤崎詩織から卒業式の日に愛の告白をされること。異性に対して何かと理想の高い彼女から「好き」と言われるには、それ相応の努力が要求される。勉強、運動、学校行事、そしてデートをソツなくこなし、魅力的な男に成長させなければならないのだ。それだけではなく、学校生活を送っているうちに知り合う他の女のコ達とも〝つかず、離れず〟の関係で付き合っていかないと、良からぬ噂（？）を立てられてしまう危険性もある。１週間ごとの行動スケジュール作成は慎重にネ。

通常コマンドには平日（１週間のうちの学校のある日）用と休日（日曜日または祝日の１日のみ）用がある。うまく使いわけよう。

情報収集には友を使え！

早乙女好雄

詩織ちゃん以外の女のコも狙えるのが「ときメモ」のいい点。知り合ったコの電話番号や性格、はたまたデートスポットや女のコ達がプレイヤーについてどう思っているかなどの情報を知りたければ、自称「女のことなら任せろ」の友人、早乙女クンに電話で聞こう。

キミは誰に高校生活を捧げる？

早乙女優美

出た、友人の妹!! 学年がひとつ下ということで、登場は主人公が２年生になってからだけど、それ以前に好雄宅に電話してもたまに出る時があるので、そのテのフェチにはたまらない。子供っぽくてわがままだけど、心の中では自分をひとりの女性として扱ってもらいたがっている（ピノコみたい……）。

美樹原愛

女のコの友達は多いけど、異性に対しては極端なあがり症（どもりも少々）のため、このコが登場するとイライラしてしまうプレイヤーもいるそうだ。そりゃたしかに空想癖はあるけどさ、動物好きのとってもいいコなんだ。サターンユーザーはかわいがってあげようね！

清川望

スポーツなら何でもこい！ って感じの短髪緑毛ボーイッシュ少女。ざっくばらんに付き合えるが、根は意外にも女らしい。彼女の未知の部分をいかに伸ばしてあげるかが、男としての使命だろう。……言い過ぎ。

如月未緒

〝貧血気味で読書好きのメガネっ娘〟も、需要の高いタイプの１つ。あまり興味のないプレイヤーから言わせると「一途さがうっとうしい」らしいが、〝ナイーブで真面目〟と解釈してあげよう。

片桐彩子

細かいことは気にしない超マイペース女。中途半端に英語が混じっていてちょっと恥ずかしい喋り方が、彼女のすべてを象徴していると思う。平凡な物事よりもストレンジなこと（笑）が大好き。芸術家気質ってヤツか。

紐緒結奈

常に物事を理論立てて冷静に考える、良くいえば頭の切れる才女。悪く言えばかわいくねー女。趣味は「実験と研究」とのことだが、ゲームを進めると、それがとんでもないことだとわかっていく。彼女とタメを張りたいのなら、うわべだけでも同じ価値観を持っているように振る舞え。

古式ゆかり

逆玉狙いなら不動産の社長令嬢ゆかりさんだ。性格もおっとりなら会話もおっとり。キミは辛抱強くつき合えるか？ 楽天的な性格、得意なスポーツにテニスはと典型的お嬢様の必須条件。

連続

総力特集

第2弾

THE KING OF Fighters'95

必殺技はどう使う？どこで使う？

TM

※画面写真は開発中のものです。

●SNK● 3月28日発売●7、800円●対戦格闘●TWIN ADVANCED ROM SYSTEM対応

必殺技の特徴

各々の格闘家達は通常技とは別に3～7つの必殺技を体得している。それは大きく分けて下記の4通りで、対空技なら相手の跳び込みの迎撃に、突進技なら奇襲といった使い方が考えられる。同じ系列の必殺技にも動作や効力に違いが見られるため、その分使い方が変わってくる、また、変えねばならない状況も出てくるのだ。それらの詳細を必殺技別に吟味するのが今回の特集なのだ。

主な必殺技

超必殺

すべての格闘家達は体力が減って点滅した時と、気合いゲージが溜まっている時に限り、威力絶大の必殺技を繰り出すことができるのだ。コマンド入

➡出始めの中段は無敵の京の裏百八式・大蛇薙。

入力のススメ

必殺技の特徴は方向ボタンによる入力と同時に攻撃ボタンを押すという特殊な操作が必要なこと。それらを短時間のうちに入力しなければならないため、慣れないうちは失敗することが多く、それは相手につけ入る隙を与えてしまうことにもなる。失敗をなくすためにその状況と対策を指南するぞ。

⬆上要素に方向ボタンが入っている。パッドの持ち方や、キャラの向きを変えてみるといいぞ。

⬆攻撃ボタンを押すのが遅いと、入力ミス。方向ボタンで入力終了と同時に攻撃ボタンを押そう。

⬆ジャンプ直後やガード直後に入力したときに起りやすい。硬直が解けてから入力しよう。

⬆余分なコマンドを入力してしまったり、コマンド入力が足らないのが原因。落ち着いて入力だ。

キャンセルのススメ

キャンセル技というのは、通常技の戻る動作を省いて必殺技を出す行為を指す。これを行う条件として、キャンセル可能な通常技を相手に当てる（ガードされてもいい）ことが挙げられる。必殺技受け付け時間などの問題もあるが、深く考える必要はない。ただ、通常技を出したあと、すぐに必殺技を入力すればいい。ソフトが発売されたら下記の組み合わせで練習してみよう。

⬆アンディのしゃがみ強パンチを当ててからの飛翔拳。普通に入力すると飛翔拳はガードされてしまう。これでは失敗だ。

⬆しゃがみ強パンチと飛翔拳がガード不能でヒットすれば成功。中にはキャンセルしても決まらない組み合わせもある。

必殺技の長所と短所

必殺技には必ず長所と短所がある。まず覚えてほしいのはコマンド入力が困難な短所と、出した時の効果とヒットした時にダメージの大きい長所があること。これ以外にも各々の必殺技には様々な特徴があり、出始めが無敵状態になったり、移動兼攻撃ができるといったところが長所だ。逆にほとんどの技はガードされたあとに反撃を受ける短所がある。それらを覚えるのが勝利への近道だ。

飛び道具

長所 ⬅連続技に組み込めて、気絶値も高いので相手を気絶されることができる。牽制としても重宝。

短所 ➡飛び道具を放つまでは無防備で、相手に跳び込まれると連続技の的になってしまう。

その他

長所 ⬅相手の跳び込みを迎撃する対空必殺技。地上から出される技に対してカウンターも可能。

短所 ➡空振りしたり相手にガードされると、反撃される恐れがある。闇雲に出しても効果は薄いぞ。

技とは？

力は通常の必殺技より難しいが、相手に与えるダメージはその比ではない。一発逆転を秘めたまさに超必殺だ。

⬅移動姿勢が低い庵の禁千弐百拾壱式・八稚女。

通常技の投げ技

⬆通常の投げ技のダメージはこんな感じ。パワーゲージが満タンならこの1.5倍のダメージになる。

投げ技＋超必殺技

⬆投げたあとすぐに超必殺技を繰り出す。すると当たってもいない超必殺技のダメージを相手に与えるのだ。

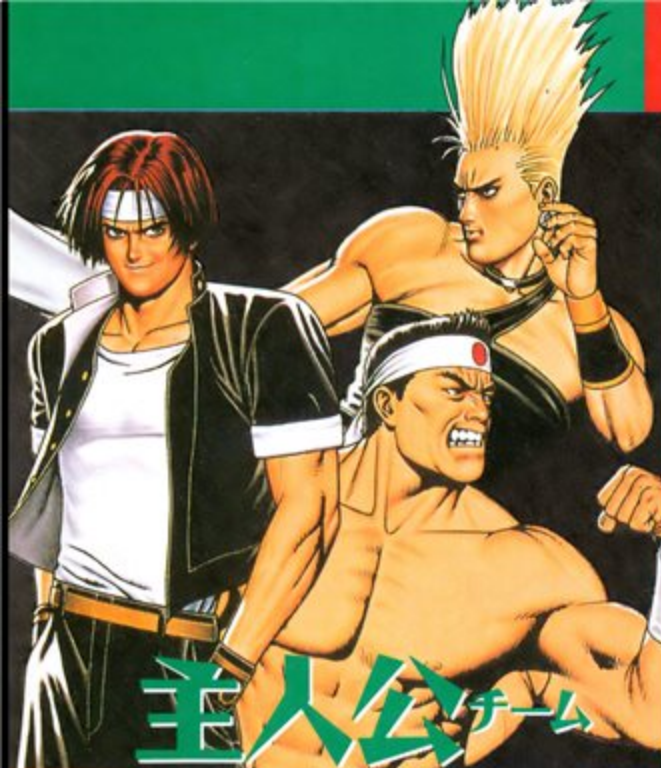
投げ超必殺技

アテナやアンディなどは、地上で相手を投げ捨てた直後、相手が地面に叩きつけられる前に超必殺技を出すと、投げ技のダメージではなく超必殺技のダメージを相手に与えられるのだ。これはネオジオ版のKOF'94からあった珍現象で、KOF'95にも存在した。サターン版の完成版ではどうなるかわからないが、参考までに紹介するぞ。

空中入力の必殺技の謎

ジャンプ中のみ使用可能な必殺技は、それ以外の状況で出せたり、特殊な入力方法がある。その状況とはダッシュ中で、軽く跳び跳ねるダッシュに限定されるが、相手を翻弄する手段として活用できる。また、空中必殺技は地上でコマンドを入力してからジャンプして攻撃ボタンを押すと、超低空でその技を出せるぞ。そして、それらの技は跳び込み通常技をキャンセルして出すこともできるのだ。

➡前方ダッシュからの飛燕龍神脚。ダッシュを入力した直後に必殺技のコマンドを入力しよう。後方ダッシュでも可能。

⬅地上でコマンドだけを入力し、そのまま方向ボタンを上へ入れてジャンプ。そして攻撃ボタンを押せば低空必殺技に。

超必殺技の使い方

草薙 京
先読みで対空として使用したり、相手が気絶した時に叩き込むのが理想的な使用法。削り量が多いので、相手の起き上がりなどに削る、といった使い方もオススメ。

二階堂紅丸
攻撃避けからいきなり出したり、起き上がりに重ねて削りに使うのが効果的。立ち強パンチをキャンセルして出せば相手を即死状態に持っていけるぞ。

大門五郎
攻撃避け➡地獄極楽は基本。突進系の技のガード後、飛び道具連打の際など狙い所はたくさんある。相手が隙を見せたら即ダッシュや受け身で接近し吸い込もう。

草薙 京

裏・百八式 大蛇薙 ↓↙←↙↓↘→+A

⬆手を大きく振り上げて、振り降ろすと同時に炎をぶちまく技。出だしは上半身が無敵になっていて、虎煌拳などの飛び道具をスカせる。したがって、「スカせてぶち込む」という使い方も可能だ。

二階堂紅丸

雷光拳 ↓↘→↓↘+A

⬆巨大な電撃を放出する雷靭拳の強化版。相手の出す飛び道具を消す能力があるうえ、与えるダメージは絶大な威力を誇る。相手に密着して根元から当てれば、体力の3分の2は奪えるまさに一発逆転の技だ。

大門五郎

地獄極楽落とし 相手の近くで(→↘↓↙←)×2+A

⬆つかんだ相手の足を払い飛ばす超大外刈りをかけた後、背負い投げの天地返しを3回かけて相手4回地面に叩きつけてから上に放り投げて勝ちポーズを取る。最後にもう1度地面に叩きつけてフィニッシュだ。

草薙 京

一通り揃っております

飛び道具から無敵まで、一通り揃う必殺技陣、全て使い勝手が良い美味しいキャラだ。

飛び道具である百八式・闇払いは、遠距離での牽制に有効な技、また、跳ばせる手段としても活用できる。その跳ばせた相手を落とすのに最適なのが、百式・鬼焼き。この技は出だし完全無敵なので相手が何かしようとする時などに出しておいてもいいだろ。次は突進系である3つの技を紹介しよう。弐百拾弐式琴月・陽、この技は、肘から突っ込み最後に相手を持ち上げて燃やす技。百壱式・朧車、これは、空中に上がっていきつつ、蹴り上げていく技。強で出すと、最後は地上に蹴り落とすというオマケ付きだ、出かかりに一瞬だが無敵時間が付いている。最後は、七拾五式・改、これは相手を空中に蹴り上げる技で、ボタンを2回押すことによって、最高2回まで出すことができる。強で出すと更に追いうちが可能になる。

百八式・闇払い	↓↘→+AorX
百式・鬼焼き	→↓↘+AorX
百壱式・朧車	←↓↙+BorY
弐百拾弐式・琴月陽	→↘↓↙←+BorY
七拾五式 改	↓↘→+B・BorY・Y

弐百拾弐式・琴月陽

⬆弱と強の違いは、弱だと突進力、スキが小さい。

➡相手を持ち上げて、そのまま燃やしてしまう。超熱そうな技。

百壱式・朧車

⬆写真は強で出しているもの。弱で出すと、写真2枚目のところで蹴りが止まってしまう。

百八式・闇払い

⬆地上を這っていく飛び道具。弱、強の違いは移動スピード。強で出すとかなり速い。使い分けよう。

百式・鬼焼き

⬆主な使いどころは対空。しかし、無敵時間が付いているので、色々な場面で使っていけそうだ。

担当ライターたか・ぴーより

「跳ばせて落とす」が簡単にできるキャラクター。でも、やっぱり浮かせて、浮かせて……、いやなんでもありません。個人的には、弐百拾弐式琴月・陽と百式・鬼焼きが好きなので使用頻度が高いですね。

二階堂 紅丸

一発逆転を狙える超必！

体力ゲージが赤くなったら雷光拳で一発逆転を狙え！ 相手をシビレさせるのだ！

雷靭拳は技を出す時に少し前方へ踏み出すので、中間距離の相手に攻撃が届く。ただ、技を出した後に若干硬直があるので確実に当てるよう、心がけたい。スーパー稲妻キックは、技の出始めに無敵時間があるので、相手を引きつければ対空に使える。だが、強だと技のモーションが大きくなるので、使うのなら弱がいいだろう。相手との牽制に使える居合い蹴りは、出が早く結構遠くまで届くうえに、コマンドを追加入力することで反動三段蹴りになる。この反動三段蹴りは与えるダメージ値が大きいので、居合い蹴りが当たった時は確実に三段蹴りまでつなぐようにしよう。また、全身が回転する真空片手駒は対空にもなるし、画面端なら削りにも使える万能技。パンチ、キックの弱、強4ボタン同時押しで技を中断することもできるぞ。

技名	コマンド
雷靭拳	→↓↘＋AorX
真空片手駒	→↘↓↙←＋BorY
居合い蹴り	↓↘→＋BorY
反動三段蹴り	居合い蹴り中に＋↓↑＋BorY
スーパー稲妻キック	↓↑＋BorY

真空片手駒

⬅相手が跳んできたらこの技で吹き飛ばしてしまえ！

⬅相手を画面端に追い込んだ時には、削りとして使える。

反動三段蹴り

⬆居合い蹴りが当たったら即座にコマンドを入力！ガードされると確実に反撃されるので注意！

雷靭拳

スーパー稲妻キック

⬆居合い蹴り同様、牽制に使える。当たると相手をダウンさせることができるのがメリットだ。

⬆出始めに無敵時間があるが、投げにはつかまるので相手が投げキャラの時は注意。

担当ライター麻宮稼司より

超ジャンプなどで相手の裏に跳びこんで、（できたらしゃがみ小キックから）居合い蹴り➡反動三段蹴りという使い方が◎。反動三段蹴りは決まればカッコイイうえに爽快感バツグン。出し方はちょっと難しいが紅丸ユーザーは要マスターだ。

大門五郎

投げ技にもいろいろあるぞ

パワーゲージがMAXになると真の実力を発揮する。近づいた奴は地面に叩きつける。

必殺技のほとんどが投げ技の大門。投げ間合いが最も広くダメージも大きい天地返しは前作同様、攻撃避けや、相手の跳び込みをガードした後に重宝する技だ。同様に使える超大外刈りは天地返しより間合いも狭く、ダメージも少ないがコマンドはこちらのほうが入力しやすい。主に空中の相手を投げる雲つかみ投げ、地上の相手を投げる切り株返しは相手をつかむまで足元が無敵になる。また伸ばした手も無敵状態になるので反撃されにくいぞ。地雷震は地面全体に攻撃する特殊な技。強で出すと腕を振り上げるだけのフェイント技になる。攻撃判定の無い超受け身は転がってから起き上がるまで完全無敵。飛び道具を抜けたり他の必殺技と組み合わせて使おう。大門は受け身やフェイントを活用して常に投げ技を狙っていくことが大切だ。

技名	コマンド
地雷震	→↓↘＋AorX
超受け身	↓↙←＋BorY
超大外刈り	接近して→↙↓↘＋B
天地返し	接近して→↘↓↙←→＋A
雲つかみ投げ	←↙↓↘→＋X
切り株返し	←↙↓↘→＋A

地雷震

⬅地雷震はしゃがみガードはできるが攻撃避けでは回避できない特殊な技だ。

超受け身

⬅攻撃判定のない超受け身は必殺投げと組み合わせて使用する。転倒中は無敵状態だ。

超大外刈り

⬅コマンドの失敗が少ないため天地返しの代わりに使われることが多い超大外刈り。

雲つかみ投げ

切り株返し

⬆相手が地上に居る場合は切り株返しが有効。無敵を利用し、しゃがみキック等をスカして投げよう。

⬆振り上げた手に触れた相手を投げる技。対空技として使える特殊な投げ技だ。

担当ライター六甲おろしポン吉より

とにかく攻撃力が高いのが魅力。相手が初心者でもパワーゲージを満タンにして近寄ってくるとかなり怖い。必殺技が1つ入れば大ダメージを与えられる。余談だが対戦で彼を使いケンカになった事も。相手に不快感を与える投げは程々に。

龍虎チーム

超必殺技の使い方

リョウ・サカザキ
遠距離から出せばガードされても反撃は受けない。読みが必要だが、この後反撃して来る相手には、虎砲、ガードしている相手には投げだ。

ロバート・ガルシア
リョウと比べると少々スキがある。同じ様な行動はとりにくいので注意しておこう。相手を気絶させてから決めるのが無難な使い方だ。

タクマ・サカザキ
タクマの乱舞は出るのが早いので連続技に利用できる。虎煌拳の後を追いかけたり相手の隙を突こう。単発の乱舞は反撃の的なので控える。

リョウ・サカザキ

龍虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←+A

☗気合いを入れてから一気に相手へ突っ込んでいく突進技。そして、相手をボコボコにした後に決めの虎砲をブチ込む。この技は空中でも出すことができ、それをマスターすればいっそう便利な技になる。

ロバート・ガルシア

龍虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←+A

☗出始めに気合いを入れて、相手に突っ込んでいく突進技。この後ボコボコにするのだが、リョウとは若干出す技が違う。そして龍牙で締める。リョウと大きな違いは、空中で出すのが少々難しい点だ。

タクマ・サカザキ

龍虎乱舞 ↓↘→←→+A×同時押し

☗構えたあと前方へダッシュ。攻撃がヒットしたら通常技を8発入れ、気絶した相手に覇王至高拳を叩き込む。連続技や必殺技の後の追い打ちにも使えるので乱舞攻撃のバリエーションが豊富だ。

リョウ・サカザキ

クセはあるが何でもあり

必殺技はかなり豊富。いろいろな闘い方ができる。飛び道具の使い分けもポイント。

虎煌拳は飛び道具で、遠距離での牽制に使える他に、相手を飛び込ませる手段としても使える。また、この虎煌拳は空中でも出すことができ、後方へ逃げながらや、ダッシュ中などと状況に応じていろいろな使い方ができる。次は対空技である虎砲。この技は出かかりが完全無敵だ。相手が跳びこんできたらこの技で迎撃しよう。覇王翔吼拳は出が遅いものの、相手の通常の飛び道具をかき消しながら飛んでいくというメリットを持っている。暫烈拳は出は早いが、リーチが短い。これはガードキャンセル時に使用するのが得策。飛燕疾風脚はガードされてしまうと反撃は必至。よって連続技に組み込んでいくのが最適な使い方だ。極限流連舞拳は相手をボコボコ殴る技。注意点は、相手との距離が近くなければ発動しないことだ。

技名	コマンド
虎煌拳	↓↘→+AorX
飛燕疾風脚	↙タメ→+BorY
虎砲	→↓↘+AorX
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorX
暫烈拳	→↘↓↙←+AorX
極限流連舞拳	接近して←↙↓↘→+A

虎砲

☗地上でアッパーを出すと同時にジャンプする技。引きつければどんな技でも返せる。

覇王翔吼拳

☗虎煌拳より大きな飛び道具。強で出せば、スピードが速いぞ。しかしスキが大きい。

飛燕疾風脚

☗相手に向かって蹴りを出す突進技。弱だと1発、強だと2発蹴りをぶち込む。決まると気分爽快！

虎煌拳

☗相手に向かって気の玉を投げつける飛び道具。弱だとスピードが遅く強だと速い。おり混ぜて使うのが○。

暫烈拳

☗拳を連続で繰り出す技。ガードされてしまうと確実に反撃を受けてしまう。使い道がちょっと難しい。

極限流連舞拳

☗この技は相手を数回殴りつける技。連続or連係に入れていくのが有効で、決まれば最後に追い打ちをかけられる。

担当ライターたか・ぴーより

虎煌拳の連射が面白い。かつ強力なので覚えると病みつきになるぞ。やり方は2発目のコマンドを極限流連舞拳にすること。ただしこれは、遠距離からでないと出にくいので、出ない時には距離を開けてみよう。

ロバート・ガルシア

足技は間合いが肝心

大技が多いようだが、細かく使い分けられるようになると、勝率アップ！

飛び道具の龍撃拳は弱と強の違いはスピードで弱のほうが遅いこの技は遠距離での牽制、又は相手を跳ばす手段として使用する。覇王翔吼拳は弱と強でスピードが違い、技の隙が大きいのでこれも牽制として利用したい。龍牙は主に対空技として利用するが横の判定が強いので相手の足払いに当てることもできる。飛燕疾風脚は突進系の技で2回ヒットし、連続技にも組み込める。飛燕龍神脚はガードされても跳ね返るため1部の突進系以外の返し技は、当たらなく、使い勝手がよい。幻影脚は相手に蹴りを複数叩き込む技だが自分は動けないので外した時は危険が伴う。そして極限流連舞脚だ。近距離用で蹴りで相手をボコボコにする。前方ダッシュや連続技から決めよう。この技に当たって浮いた相手には追い討ちができる。使える技だ。

龍撃拳	↓↘→+AorX
飛燕疾風脚	↙タメ→+BorY
龍牙	→↓↘+AorX
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorX
幻影脚	→↘↓↙←+BorY
飛燕龍神脚	ジャンプ中↓↙←+BorY
極限流連舞脚	接近して←↙↓↘→+B

極限流連舞脚

➡近距離の技で、蹴りを連続で繰り出す格好がいい技。当てた後空中の相手に追い討ちも可能だ。

龍撃拳

⬆飛び道具で弱と強の違いはスピードで、牽制又は相手を跳ばすために使い分けよう。

幻影脚

⬇この技は無数の蹴りで相手を引き込み蹴り飛ばす技だ。弱と強の違いは、相手を蹴る時間。

飛燕龍神脚

⬆空中から急降下する蹴りで、ガードされても反撃を受けにくいという利点があり、使える技だ。

龍牙

➡弱と強の違う点は上昇高度で技の出かかりは無敵があり対空技になる。横の当たり判定が強く足払いも潰す。

担当ライター健崩より

ロバートは飛燕龍神脚と極限流連舞脚の使い方がポイントのキャラクター。飛燕龍神脚は着地時の隙が小さいので、攻撃避けで避けられても投げられる。極限流連舞脚は前方ダッシュからが有効だ。

タクマ・サカザキ

攻撃こそ最大の防御

隙のない必殺技。通常技との連係で攻撃の手を休めるな。

対空技以外は充実しているタクマの必殺技。技の後の隙も少なく飛び道具、投げ技など種類も充実している。連続技や牽制に最もよく使うのが虎煌拳だ。その後を追いかけるように飛燕疾風脚。相手との距離や行動で強弱を使い分け、技の後通常技で牽制することで隙のない攻めができるぞ。疾風脚の代わりに移動投げの翔乱脚も使える。突進中は足元が無敵だがガード可能でガードした相手の硬直時間もないので注意。至近距離用の翔乱脚や暫烈拳は連続技に組み込んで使おう。暫烈拳は遠距離用の対空技にもなる。強弱でヒット数は変わらないので空振った場合にリスクの少ない弱を使う方がいいだろう。相手の飛び道具を打ち消せる覇王至高拳は起き上がりに重ねたり、虎煌拳連打の間に入れるなど使い勝手のいい技だ。

虎煌拳	↓↘→+AorX
飛燕疾風脚	↙タメ→+BorY
翔乱脚(コマンド投げ)	接近して→↘↓↙←+Y
翔乱脚（移動投げ）	→↘↓↙←+B
暫烈拳	→↘↓↙←+AorX
覇王至高拳	→←↙↓↘→+AorX

虎煌拳

⬅虎煌拳は主にキャンセル技で多用する。強弱の使い分けもおろそかにできない。

暫烈拳

⬅連続技専用の暫烈拳。隙が大きすぎるため、対空技以外では単発で出さないこと。

覇王至高拳

⬆相手の飛び道具を先読みして至高拳を出すのは基本攻撃。強キックのキャンセルで相手の体力を削ろう。

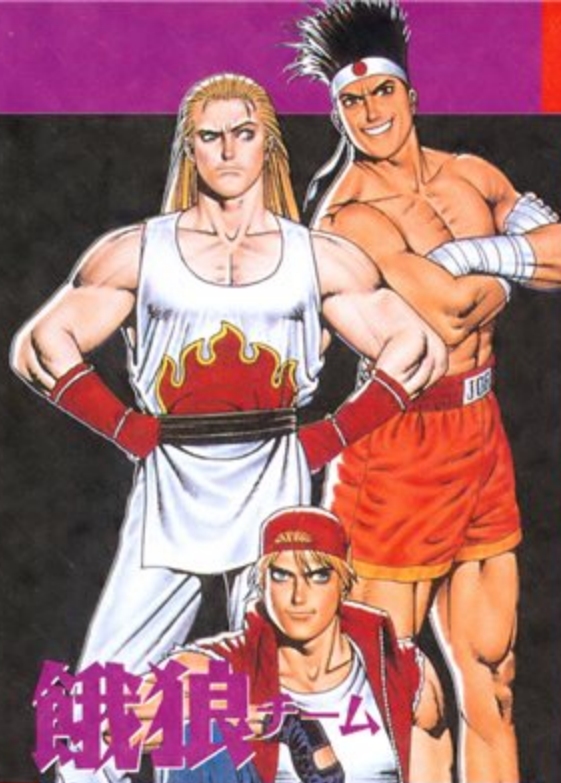
飛燕疾風脚

⬆疾風脚の後の追い打ち攻撃など必殺技の連係が可能。ガードされたら弱キックで牽制して反撃を防ごう。

翔乱脚

⬆技の後大きくバックジャンプをするため相手との間合いが離れてしまう。移動投げはガード可能なので注意しよう。

担当ライター六甲おろしポン吉より

キャンセル攻撃のバリエーションが多く自由度の高いキャラ。でもキャンセル技の性能に頼ると、攻撃が単調になって、相手の反撃を喰らいやすいので注意しよう。COM相手ならまだしも、対戦は攻撃の読み合いしだいなのだから。

超必殺技の使い方

テリー・ボガード
連続技に組み込んでいくのが主な使用法。この他、先読みで対空に使用したり、相手の起き上がりなどに合わせて削ったりという使い方もあるぞ。

アンディ・ボガード
出かかりに無敵時間が付いているので、自分の起き上がり（リバーサル）時や、相手が跳んできた時は、対空として使うのが理想的だ。

ジョー・ヒガシ
ハリケーンアッパー連打に絡めて相手の跳び込みに当てると効果的。間合いを取るためのバックダッシュ後にいきなり出すのも有効だ。

テリー・ボガード

パワーゲイザー ↓↙←↙→+AY同時押し

⬆拳を高く振り上げて一気に地上へ振り降ろし、その後は大きな気を地上から吹き上げさせる技。出は早いのだがスキは大き目。ただし、ガードさせてしまえば反撃は受けずらい技だ。

アンディ・ボガード

超裂破弾 ↓(真下)タメ↘→+BY同時押し

⬆地上で反動を付けて舞い上がり、炎をまとって突進していく技。根元から入れば大ダメージを与えるが、ガードされてしまうと反撃を受けやすいのが痛い。機会は少ないが連続技にも組み込めるので覚えておこう。

ジョー・ヒガシ

スクリューアッパー ←→↙↓↘+AY同時押し

⬆画面外まで届く巨大な竜巻を発生させるハリケーンアッパーの強力版。ゆっくりと前進しながら一定時間経つと消滅する。飛び道具は全て消すことができるが、超必殺技だけは消せなくて、お互い抜けてしまう。

テリー・ボガード
万能！ 使いやすい！

必要なものは、一通り揃っている万能キャラクターだ。

飛び道具であるパワーウェイブは牽制に使ったり、この後、突進技で追いかけていったりと結構重要な技である。もちろんフェイントを混ぜつつ放てば、跳ばせて落とすという戦法も可能。突進技は2つ、バーンナックル、クラックシュートがある。バーンナックルは前方に強いが、相手がしゃがんでいると当たりにくい。クラックシュートは、前方に強くはないが、隙が非常に小さく出も早い。その点で、性能的にはバーンナクルを凌ぐ？ 次は、無敵対空技である2つの技を紹介していこう。まず、ライジングタックルは〝溜め〟という欠点を抱えているが、パワーダンクと比べてガードされて時、相手と離れるため単発のでの反撃しか受けない(キャラによる)。パワーダンクは、完全な対空用として使用していこう。

バーンナックル	↓↙←+AorX
パワーウェイブ	↓↘→+AorX
ライジングタックル	↓タメ↑+AorX
クラックシュート	↓↙←↖+BorY
パワーダンク	→↓↘+BorY

バーンナックル

⬅技が発生する前両手を広げる。ここの隙が大きめ。

➡その後、拳にオーラをまとい相手に突進。移動にも使えるだろう。

パワーダンク

⬆出かかり完全無敵の対空技。まずは蹴り上げて、拳を振り降ろして地上に叩き落とす。

パワーウェイブ

⬆地上を這って移動する、波状の飛び道具。弱、強で移動スピードが違い、強だと速くなっている。

クラックシュート

⬆相手に向かってかかとを落とす、突進技。移動手段や飛び道具を追いかけるなど、使い勝手がいい。

担当ライターたか・ぴーより

読みが必要だが、キャンセルからクラックシュートを出し、反撃してくる相手にはライジングタックルを、ガードしている相手には投げをといった、必殺技を有効に使った完全な2択を狙っていけるようになろう。

アンディ・ボガード
新技も使いこなせ

飛び道具、対空技、突進技など、多彩な必殺技を持つアンディ。やりがいがあるぞ！

飛び道具である飛翔拳は、遠距離での牽制に使える他、フェイントを混ぜつつ出していけば、相手を跳ばせることも可能になってくる。飛んできた相手には昇龍弾で迎撃するように心掛けよう。この技は、出かかりに一瞬無敵時間があり、引き付けて出せば確実に落とせるぞ。しかし、出すのが早すぎると、相打ちか一方的に潰されてしまうので気を付けよう。次は、突進系の技を3つ紹介していこう。斬影拳は、移動スピードが非常に速く、直線的というのが特徴。攻撃だけでなく、移動手段としても使っていこう。次は、空破弾。この技は空中に向かって飛び出していき、一定距離で下降していく技で、ガードされてもスキがあまり無い。最後は、多段の連続攻撃、撃壁背水掌。主に連続技に組込むのがよい。ガードされても、反撃は受けにくい。

昇龍弾	→↓↘+AorX
斬影拳	↙タメ→+AorX
飛翔拳	↓↙←+AorX
空破弾	↙↗+BorY
撃壁背水掌	↓↙←+BorY(3回連続入力)

撃壁背水掌

⬅突進しながら掌打を連発で出す豪快な技。

➡最後の一撃で、相手を吹っ飛ばす。弱と強の違いは、移動距離だ。

飛翔拳

⬅大きな気を飛ばす技。強で出すと、スピードが速いのだが、その分スキが大きめ。

空破弾

斬影拳

⬆肘を大きく振り上げながら素早く突進していき、肘を叩き込む。ガードキャンセルに最適。

飛翔拳

⬆両手を大きく広げて、そのまま回転させる技。地上で密着している相手には最高3回当たる。

担当ライターたか・ぴーより

出の早い残影拳で威嚇しておけば相手の動きを精神的に封じることができる。そうなればこっちのもので、自分の得意な間合いで戦いを進めていこう。飛び込みは確実に昇龍弾で落とすようにすれば、なおよい。素早い対応が必要だ。

ジョー・ヒガシ
どんな状況でも即対応

バランス抜群。豊富な必殺技のコンビネーションで黄金のキックを叩き込め！

ジョーの攻撃の主体となる必殺技はハリケーンアッパーだ。他のキャラの飛び道具より攻撃判定が広く、隙も少ないので使い勝手は抜群。タイガーキックは出かかりの無敵時間が長く対空技として重宝する。ヒットすれば相手をダウンさせられるので連続技にも組み込めるぞ。突進技のスラッシュキックは相手の不意を突く攻撃だ。隙が少なく小回りの利く弱を多用する。強は攻撃前の隙やガードされたときのリスクが大きいが、距離も長く突進スピードも速い。高速でパンチを繰り出す爆烈拳は連続技や削り技として使う事が多い。連打中にコマンドを入力すると弱ならアッパー、強はストレート➡アッパーを繰り出す。新技の黄金のかかとは空中でも連続ヒットする技。飛び道具と組み合わせての牽制や、飛び道具を交わしながら攻撃できる。

ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorX
スラッシュキック	↙↗+BorY
タイガーキック	↓↘→↗+BorY
爆烈拳	AorXボタン連打
爆烈拳フィニッシュ	爆烈拳中に↓↘→+AorX
黄金のかかと	↓↙←+BorY

ハリケーンアッパー

⬅キャンセル攻撃で相手を牽制。連続技でも使用頻度が高い。飛び道具では最強の部類に。

スラッシュキック

⬅飛び道具を避けた相手にはすかさずスラッシュキック。強キックの空振りなどもこれで。

黄金のかかと

⬆飛び道具をスカしたり先読みの対空技と応用のできる必殺技。空中ヒット後の追い打ち攻撃でより強力な技が？

タイガーキック

⬆跳び込んできた相手を確実に落とす。無敵時間が長く対空技はこれだけでもOK。必殺技同士のコンビネーションや連続技にも使える。

爆烈拳フィニッシュ

⬆爆烈拳フィニッシュは連続技にはならないがコンビネーションとして使える。強の場合はアッパーでダウンするぞ。

担当ライター六甲おろしポン吉より

強力な飛び道具と対空技を持っているバランスのいいキャラ。だが、必殺技はコマンドの入力ミスをしやすいのが欠点。しかしいろんな応用が利いて、特に上級者なほど楽しいだろう。キャラ性能的にも自由度が高いはずだ。

ファイナルブリンガー ←タメ↓↑＋YA同時押し

ハイデルン

飛び道具などに合わせて出すことが、まず考えられる。出始めに無敵時間が存在するので、対空技に使うこともできるのだ。一発逆転に狙ってみるといいだろう。

バリバリバルカンパンチ ↙タメ←→＋A

ラルフ

⬆技の出始めはガトリングアタックと同じ。ラストのアッパーがバルカンパンチに変わり、16発技を叩き込んだら炎を取り込んだアッパーで吹き飛ばす。バルカンパンチの部分に相手がヒットすれば攻撃が最後まで当たるぞ。

ウルトラアルゼンチンバックブリーカー 相手の近くで(→↘↓↙←)×2＋A

クラーク

⬆スーパーアルゼンチンバックブリーカーのパワーアップ版の技だ。まず相手の身体を空高く3回放り上げ、落下してきた相手を膝で受け止め地面に叩き落とす。そして勝ち誇って相手を挑発「カモン!!」

怒チーム

超必殺技の使い方

ハイデルン

ネックローリングと同じように跳び、相手にヒットするとストームブリンガーのように相手の体力を奪いつつ、己の体力に変換する特殊な技。出始めに一瞬だけ無敵があるので使い方は豊富に考えられるぞ。

ラルフ

外したときのリスクが大きいため、単体で使うのは非常に危険。爆弾パンチなどで相手の反撃を誘い、出始めの無敵時間を利用して相手に叩き込む戦法で。

クラーク

相手が気絶した時に投げるのは確実で、自分の攻撃避けの後、又は前方ダッシュしてから使用するのが理想的だ。相手に攻撃をガードさせて使用するのも可能だ。

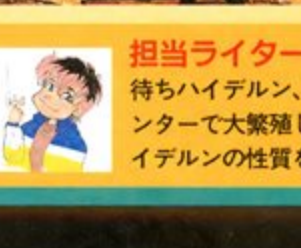
ハイデルン

動かず撃つ、斬る

必殺技の体得数は少ないが、どれも強烈でハイデルンの強さを語るうえで欠かせない

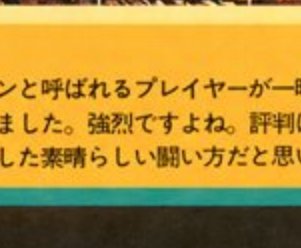
4つしかない必殺技だが使用頻度は高く、その使い方が勝敗を決する。まず、飛び道具のクロスカッター。溜め技なのでいつでも出せるわけではないが、その分出したあとの隙が少ないため主戦力として使える。同じ溜め技でクロスカッターと同時に溜めることができるムーンスラッシャーは主に対空に使い、中距離では相手の攻撃に相討ちを狙って出すのが常套手段となる。そして特殊な移動技のネックローリングは、飛び道具をメインに闘う相手にとって脅威的存在。ガードされても隙が少なく、空中でも相手を捕まえるので、安易に使用できるお手軽な技だ。コマンド入力の投げ技ストームブリンガーは相手の体力を多少吸い取ることができる。また、ヒットした通常技をキャンセルすれば連続技として決めることができるのだ。

ムーンスラッシャー	↓タメ↑＋AorX
クロスカッター	←タメ→＋AorX
ネックローリング	↓タメ↑＋BorY
ストームブリンガー	接近して→↘↓↙←＋A

クロスカッター

⬅相討ちでもいいので対空技として使おう。ダメージ的にこちらが有利になる。

ストームブリンガー

➡相手の体力を吸い取る恐ろしい技。ムーンスラッシャーを空振り後決めると…。

ムーンスラッシャー

➡遠距離からバシバシ放とう。相手が固まっているなら削り殺すくらいの意気込みで放とう。

ネックローリング

⬅飛び道具を持つ相手と有利に闘うために活用したい技。ガードされても隙は少ないので安心だぞ。

担当ライターまさより

待ちハイデルン、通称マッテルンと呼ばれるプレイヤーが一時期巷のゲームセンターで大繁殖したことがありました。強烈ですよね。評判は悪いですが、ハイデルンの性質を最大限に生かした素晴らしい闘い方だと思います。

ラルフ

攻撃力の高い必殺技ばかり

連続技が少ないので、相手の攻撃の隙を狙い、威力のある必殺技を少ない手数でKO！

ラルフの技は威力はあるが、その分隙も大きいものが多い。キャンセルやダッシュをからめてむやみに出さずに使っていこう。使用頻度の高いガトリングアタックは連続技として使う他に、出かかりにある足元の無敵時間を利用して、相手のキックをすかして攻撃できる。空中の相手に連続ヒットするのも利点だ。バルカンパンチはボタン連打数でヒット数が変わるぞ。強の方が最大ヒット数が多いが、ガードされた時の反動も大きい。投げ技のスーパーアルゼンチンバックブリーカーは連続技以外ではダッシュ後に使うのが有効だ。急降下爆弾パンチは後方にジャンプする時無防備なため、突進系の技を持っているキャラに反撃されやすい。直接技を当てることを狙わずに、技の始めに発生する無敵時間を利用したり、相手の反撃を逆手に取る攻撃方法を考えよう。

バルカンパンチ	AorXボタン連打
ガトリングアタック	←タメ→＋AorX
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→＋B
急降下爆弾パンチ	↓タメ↑＋AorX

急降下爆弾パンチ

➡ジャンプ後空中で回転し、斜めに急降下して地面に拳を叩きつける技。攻撃後の隙が大きい。

バルカンパンチ

➡立ち弱キックをガードさせてから必殺投げなどキャンセルを利用して技を入れよう。

スーパーアルゼンチンバックブリーカー

➡パンチを連発し手から火の粉を飛ばす必殺技。攻撃避けの後や連続技として使える。

ガトリングアタック

➡対空技にもなるガトリングアタック。無敵時間を利用して相手の技の隙に攻撃しよう。

担当ライター六甲おろしポン吉より

個人的には爆弾パンチを愛しているので、やはりトドメはこれで決めたいところ。しかし実際はフェイント技にしか使えないこの技は当てるのすら至難の業だ。無理に狙えば反撃される。何かいい方法は……次号で！

クラーク

隙を見つけたら投げ！

必殺技投げが相手にかけるプレッシャーはかなりある。相手を攻めて追いつめろ。

バルカンパンチはラルフと違い多段ヒットする技で近距離から当てるとかなりのダメージを与えられる。次は突進系のガトリングアタックだが3発当たる技で、しかも技の出だしは下段攻撃が当たらないという利点がある。位置にもよるが空中の相手に当てた場合でも3発当たる可能性がある。そして必殺技投げ2種類だ。まずスーパーアルゼンチンバックブリーカーだが接近しての投げなので、超必殺技と同じような使い方が有効だ。スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカーは、ダッシュして投げる技。スピードが速いので中間距離、近距離で突然出すと相手が反応しづらい。使える技だ。

バルカンパンチ	AorXボタン連打
ガトリングアタック	←タメ→＋AorX
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→＋B
スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー	←↙↓↘→＋A

バルカンパンチ

➡多段ヒット技で弱は連射が遅くても出る。強は出しづらい。連続技に組み込め追討ちも可。

ガトリングアタック

➡この技の弱と強の違いは移動距離とスピードで、技の出だしは下半身が無敵になる。

スーパーアルゼンチンバックブリーカー

➡近距離の投げ技。写真のように技をガードさせてから投げたり、攻撃避けからが良い。

スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー

➡この技は走って相手をつかみ投げる技である。ダッシュ中は下半身無敵で足払い等をくらわずに投げる。

担当ライター健崩より

クラークは投げが戦いのメインのキャラクターだ。スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカーを多用したり、ダッシュ投げで相手を攻め崩す。でもバルカンパンチを当てた時の爽快感も最高です。

超必殺技の使い方

麻宮アテナ
この技は一応、対空として使える。ただ、相手が跳んできた時にビットがうまく当たってくれたらの話だが…。画面端でケズリとしても効果を発揮するぞ。

椎拳崇
結構遠くまで届くので、遠間で相手が跳んできた時に対空として出すとうまい具合に引っかかってくれることが多い。ケズリとしても重宝する技だ。

鎮元斎
この技の一番の使い道はやはり削りだろう。1回、削ってみればわかるが、信じられないくらい相手の体力を奪うことができる。相手を削りまくるのだ！

麻宮アテナ

シャイニングクリスタルビット→クリスタルシュート ←→↘↓↙←↖+AY同時押し・ビット出現中に↓↙←+AorX

ビットを体の周りに回転させる変わった技。ここから追加入力でビットを相手に飛ばすことも可能。ビットの回転中、パンチ、キックの4ボタン同時押しでビットをキャンセルすることもできるぞ。

椎拳崇

神龍天舞脚 ↓↘→←→+B

「どないやぁぁ！」というかけ声と共に相手を空中に蹴り上げる爽快な技。1発目の攻撃が出るまでに無敵時間があるが、2回目の蹴り上げ時に相手の攻撃や投げなどが食らってしまうことがあるのが難。

鎮元斎

轟欄炎炮 ↓↘→↓↘+A

斜め上へデカイ炎を吹き出す。しかもこの炎は相手の飛び道具を消すこともできる（覇王翔吼拳などのデカイ飛び道具も消せる）万能な（？）炎なのだ。先読みができれば対空技としても使えるぞ。

麻宮アテナ

メインに使うのは2つ！

「フェニックスアロー」「はあああっ……」「やっやぁ〜！」を基本に。（わかるかな？）

サイコボールはアテナの攻めの要になる飛び道具だ。弱、強を使い分けて相手を翻弄しよう。そして、もう1つの攻めの主軸がフェニックスアロー。弱だと転がったままで終わるが、強だと最後にしゃがみキックが出る。ここがポイントで、弱のフェニックスアローからの投げとか、シャイニングクリスタルビットを出すとか、様々なバリエーションがあるのだ。サイコリフレクターは相手の飛び道具を跳ね返す反射技だが、相手の起き上がりに重ねたり、相手が跳び込んできた時、アテナの位置によっては対空技として成り立つ時もある。サイコソードは一応、出始めにわずかな無敵時間があるのだが、ほとんどないに等しいので、先読み対空技として使うといいだろう。空中でも出すことができるが、こちらはほとんど使い道がない。

サイコボールアタック	↓↙←+AorX
サイコリフレクター	←↙↓↘→+BorY
フェニックスアロー	ジャンプ中に↓↙←+AorX
サイコソード	→↓↘+AorX

サイコボールアタック

●サイコボールは出が早く、発射後の硬直時間もほとんどない飛び道具。主にメインで使う技だ。

サイコリフレクター

●相手の飛び道具を跳ね返せるが、強で出されると跳ね返しにくい。先読みで出しておこう。

サイコソード

●相手が跳んだと同時ぐらいに出せば対空技になる。空中では先読みしても当たらない。

フェニックスアロー

●相手が飛び道具を出した瞬間を狙って当てていこう。弱、強は状況に応じて使い分けるようにしよう。

担当ライター麻宮穣司より

僕はアテナをメインで使ってますが、サイコボールを撃って攻撃避けしている相手をダッシュ投げしたり、弱のフェニックスアローから投げなど、投げをメインに使っています。実はかなり極悪な戦法もあるんですが、これはね……。

椎 拳崇

やっぱり跳ばせて落とす

「超球弾や!」「龍顎砕や!」を基本に、関西チックな(?)ノリで戦おう!

ケンスウは必殺技や攻撃スタイルがアテナに似ている。飛び道具の超球弾は、ケンスウのメイン必殺技。出がアテナのサイコボールより早いうえ、相手が跳び込んできた時に引きつけて弱の超球弾を出すと対空になることもある驚異の飛び道具だ。龍顎砕は見た目は頼りないが、技が出る直前までが全身無敵なので、相手が跳び込んできてからでは間に合いそうになくても、思い切って弱の龍顎砕を出せば見事に撃墜できる、信頼性高い対空技だ。しかも強で出して当たれば2ヒットになるぞ。突進技の龍連牙は当たりさえすれば3ヒット確定のお得な技。だが、単発で出してもまず当たらない。詳しくは次号以降で述べるが、連続技の中に入れて使うと効果大だ。空中から相手に突進する龍爪撃はスキが大きいので、削り用ぐらいに考えておこう。

超球弾	↓↙←+AorX
龍顎砕	←↓↙+BorX
龍連牙	←↙↓↘→+AorY
龍爪撃	ジャンプ中に↓↙←+AorX

超球弾

⬅アテナのサイコボールより、若干出るのが早い。アテナ同様、牽制に使うのがいいだろう。

龍爪撃

⬅わかりやすく言えばフェニックスアローの拳崇版。ケズリ値だけで結構体力を奪える。

龍顎砕

⬅技が出る瞬間に全身無敵の無敵時間が発生するので、跳びこまれた時はどんどん対空に使おう。

龍連牙

⬅単発で出してもまず当たらないので、相手の攻撃避けに重ねるか、通常技をキャンセルして出そう。

担当ライター麻宮穣司より

ケンスウは僕がサブで使ってるキャラクター。しゃがみ強キックキャンセル超球弾をメインに、相手が跳び込んできたら龍顎砕で撃墜という、跳ばせて落とす戦法をメインに使っています。実はコイツにもキッツイ戦法が……。

鎮 元斎

ここぞの時に炎!

「おや? ワシの体力ゲージが赤くなりおったの。では、削ってやろう、ホッホッホ」

チンは必殺技に乏しいキャラクターだ。そんなチンの心強い味方が柳燐蓬莱。体を回転させながら相手に次々と打撃を与えるこの技は、弱と強では技にかなりの変化が現れる。まず、弱は空中に跳びながら相手に連続技を入れられる。出始めが全身無敵なので、これは何の疑いもなく対空に使えるぞ。強は地上で相手に連続攻撃を浴びせた後、弱の空中連続技を入れるのだが、こちらは地上で攻撃している時、足元が無敵状態というのが魅力。相手のしゃがみ攻撃などをかわして反撃できる実にお得な必殺技なのだ。相手の上段攻撃をかわしながら懐に入り込む回転的空突拳と併せて使えば、相手を混乱させることができるだろう。また、唯一遠距離攻撃ができる瓢箪撃だが、単発では奇襲くらいにしか使えないので、飛び道具と同じ感覚では使えない。リーチのある通常技の後に出せば効果的。

瓢箪撃	↓↙←+AorX
柳燐蓬莱	→↓↘+AorX
回転的空突拳	←↙↓↘→+BorY

瓢箪撃

⬅相手の飛び道具を消すことができるのがメリット。通常技をキャンセルして出すのも効果的だぞ。

回転的空突拳

⬆相手の飛び道具や上段攻撃を抜けて攻撃できるうえ、一気に間合いを詰めることができるのが特徴。

柳燐蓬莱

⬆弱と強で技が変化するので、全く別物の技と思ってもいい。しかもそれぞれ出始めに無敵時間があるというオマケつきだ。

担当ライター麻宮穣司より

瓢箪撃で牽制しつつ、相手が跳んできたら弱の柳燐蓬莱で撃墜という、一応跳ばせて落とす戦い方に使ってます。でも、チンの強い技は通常技の打撃でも轟欄炎炮のケズリでもない。真に強い技、それは……。

キムチーム

超必殺技の使い方

キム・カッファン
鳳凰脚は空中で出すこともできるので、相手の跳び込みに合わせたり飛び道具を先読みして出す。連続技に組み込む以外は地上の使用は控えよう。

チャン・コーハン
出始めが無敵なので、相手の跳び込みに合わせて出す。起き上がりに技を重ねられた時に繰り出してよい。遠距離からの使用は避けること。

チョイ・ボンゲ
難しい。ヒットさせようと考えない方が賢明。相手の跳び込みを先読みして出せればたいしたもの。コマンドはしゃがみガードでも溜められる。

キム・カッファン
鳳凰脚 ↓↙←↙→+BY

⬆凄い勢いで相手に向かって突進し、そのときの膝蹴りがヒットすると殴る蹴るの乱舞が発動。その最後は飛燕斬で締めくくる大胆な技。無敵時間も存在せず、ガードされると隙だらけなので使い方が問題だ。

チャン・コーハン
真！超絶竜巻真空斬 ←タメ↓↑+AY

⬆鉄球で頭を叩くという布石はあるが、このときは無敵状態。走りだして相手にヒットするとキム同様に乱舞が始まり、最後は飛燕斬で決める。移動速度は遅いが、ガードされても反撃される心配はないほど隙がない。

チョイ・ボンゲ
鉄球大暴走 ↓↘→↘↓↙←+A

⬆回転して大きな竜巻を作り出す技で、前後への移動が任意で行える。しかし、技の出が非常に遅く、ヒットさせないと反撃を受けるので多用できる技ではない。相手の体力が少ないときの削りには最適？

キム・カッファン
足クセ悪く行こう！

使い勝手はいいが溜めの必要な必殺技を、どう相手に悟られぬようにするかが課題。

多用できる必殺技が揃っており、中でも弱で出す半月斬と飛翔脚は、相手にガードされても反撃されることはなく、通常技からキャンセルして出すことで、相手の動きを封じるとともに体力を削ることができる。その間にタメを作って飛燕斬を出せるようにしておけば、次の攻めへ移行できるうえに、溜めているだけで相手にプレッシャーを与えられる。それは飛燕斬に無敵時間があるのが理由で、攻撃判定の発生も速いために、目前でしゃがんでいるキムに相手は反撃を封じられるのだ。

滑り込んでカカト落としを食らわす流星落は意外と技の出が早くリーチも長い。最初のスライディングがヒットすればまずカカト落としもヒットするのがオイシイ。しかしガードされると1発目と2発目の間に反撃を受けることもあるぞ。

半月斬	↓↙←+BorY
飛燕斬	↓タメ↑+BorY
飛翔脚	ジャンプ中↓↘→+BorY
流星落	←タメ→+BorY

半月斬

⬅出が速くガードされても隙の少ない弱の半月斬は近距離戦で多用できる技だ。

流星落

⬅中距離から出すことで相手を奇襲できる。

飛翔脚

⬅ヒットすると複数回蹴りを食らわす。ダッシュから出せたり、低空入力もできるぞ。

飛燕斬

⬅出始めが無敵なので、引きつけて出せば迎撃できない技はないぞ。ガードされると危険だが。

担当ライターまさより
どの必殺技も相手に悟られないように出すことが重要です。特に対空能力に優れた飛燕斬はガードされたり空振りすると目も当てられない結果が待ち受けています。パワーゲージを小刻みに溜める視覚的なフェイントが有効です。

チャン・コーハン

鉄球を振り回せ！

必殺技が3つしかないうえに、そのどれもが決め手に欠ける中途半端なモノばかり。

体が大きいためか必殺技の体得数が少ないうえに、どれも動作が遅い。飛燕斬とは名ばかりとけなしたくなるほど、能力的にキムのそれに遠く及ばない対空必殺技や、ボタン連打のために相手に悟られやすくその割りにはリーチが短い、使いどころの難しい鉄球大回転、ガードキャンセルを狙われやすい鉄球粉砕撃と、そのどれも致命的な短所が目立つ。幸い通常技の攻撃力が高いので必殺技に頼らないで闘えるが、せっかくある必殺技なので使ってあげよう。飛燕斬は早目に出すなら立派な対空になるので、相手に悟られないように溜めを作っておこう。鉄球粉砕撃は相手の跳び込みを封じ込めるときに使えるので、中距離からの奇襲が望ましい。鉄球大回転は相手の起き上がりに重ねて体力を削り、その途中で止めて投げ技を狙うのもいいぞ。

鉄球大回転	AorXボタン連打
鉄球粉砕撃	←タメ→＋AorX
鉄球飛燕斬	↓タメ↑＋BorY

鉄球大回転

⬅偶然的に対空攻撃になることもあるが、そう毎回狙えるものでもないので、多用は禁物だ。

鉄球粉砕撃

⬆中距離からの奇襲に使えるがガードキャンセルを狙われやすい。パワーゲージ満タンの相手には×。

鉄球飛燕斬

⬆あまりない展開だが、鉄球飛燕斬の下降時のオケツにも攻撃判定があり、ガード後に前進した相手にはヒットする。

担当ライターまさより

僕はこの人であまり必殺技を使いません。使うと不利になる場合が多く、必ず殺す技の語意が逆転して必ず殺される技と化すからです。相手に必殺技を使わないと思わせておいて、たまに使う程度にとどめておいた方がよいでしょう。

チョイ・ボンゲ

相手に悟られるようタメろ

身は小さいが、必殺技は強力だ!! 意表を突いて使おう。

反撃されにくい技は弱の竜巻疾風斬と回転飛猿斬だが、さすがに竜巻疾風斬の空振りや、回転飛猿斬をガードさせるまでには危険が伴う。具体的な使い方は奇襲や牽制くらいで、ダメージを与える手段に結びつけるのは難しいだろう。ガードされると確実に反撃を受ける疾風飛猿刺突も中距離からの奇襲に使える。飛翔空裂斬は入力した攻撃ボタンを押し続けることで技が発動し、ボタンを離すと壁に接触したあとに着地する。フェイントにもなにもならないのが悲しいが、相手との距離を広げたいときに使うといいだろう。飛翔脚は本人の体が小さいために相手に当てるのが難しい。その小さい体がチョイの長所なのだが、こういった時に悪い影響を及ぼす。結局多用できるのは回転飛猿斬で、他は奇襲で活用できれば心強い諸刃の剣だ。

飛翔空裂斬	↓タメ↑＋BorY
竜巻疾風斬	↓タメ↑＋AorX
回転飛猿斬	←タメ→＋AorX
飛翔脚	ジャンプ中↓↘→＋BorY
旋風飛猿刺突	←タメ→＋BorY

旋風飛猿刺突

➡跳び込み攻撃後に後退しつつ相手の反撃を誘って…

⬅間合いの外から強襲する。当てるには努力が必要だ。

竜巻疾風斬(弱)

⬆一瞬だけ存在する無敵時間を利用すれば対空技としても威力を発揮できる。そのときは引きつけて出すこと。

飛翔空裂斬

⬆滅多に当たることのない必殺技。それは予備動作があまりにも大きいのが原因だ。

竜巻疾風斬(強)

⬆跳び込みを先読みして早目に出しても対空技となる。対空は弱、強は連続技に使おう。

担当ライターまさより

奇襲に使えなどといいまとめましたが、実際にはある程度の狙いどころはあります。しかし、それは相手のキャラクターによって、また、その闘い方によって変わってくるのです。実戦の中でそういった予知能力も培っていきましょう。

女性格闘家チーム

超必殺技の使い方

ユリ・サカザキ
弱の虎煌拳を撃ち、これを追いかけるように飛燕鳳凰脚を出し、虎煌拳を攻撃避けした相手の戻りモーションに飛燕鳳凰脚を当てるのが常套手段。

不知火 舞
出始めにかなり長い無敵時間があるので、相手の飛び道具をすり抜けて反撃するのが有効。花蝶扇をおとりに相手の攻撃避けの戻りに当てるのもグッドだ。

キング
後転中は無敵なので、対空や起き上がりの反撃に使うのが最適。遠距離で使うと返されやすいので、攻撃避けをされても反撃を受けない近距離で使おう。

ユリ・サカザキ
飛燕鳳凰脚 →←→↘↓↙←+AY

⬆身構えた後、相手に向かって高速ダッシュし、複数の蹴り技で相手を空中へ蹴り上げていく技。出始めに僅かに無敵時間があるが、本当にごく僅かなので、相手の飛び道具をすり抜けて出すのは難しいところだ

不知火舞
超必殺忍蜂 →↙→+AY

⬆全身を炎で包み、相手に突進する必殺忍蜂の強化バージョン。出始めの体を回転させる部分が無敵状態になっているうえ、接近して直撃させると相手の体力を3分の2以上奪うことができるぞ

キング
イリュージョンダンス ←→↘↓↙←+BY

⬆後転してから前方へ跳び、ヒットした相手に通常技をたんまり叩き込んだあとにトラップショットで浮かせてトルネードキックを決める。相手はガードできるが、そのときこちらには隙がほとんどない。

ユリ・サカザキ
新技をメインに戦え！

相手をびんたでひっぱたきまくれ！ 対空もユリちょうアッパーでよゆうッチ～！

まず、中～遠距離で牽制に使うのが虎煌拳。弱、強で出るスピードが変わる飛び道具だ。砕破は相手の飛び道具を消す能力がある。単発で出すより主に連続技組み込み用に使うことが多いだろう。雷煌拳は相手の足元に当たるように出すと、立ちガード不可という状況を作ることができる。強だとさらに高くジャンプするぞ。覇王翔吼拳は相手の飛び道具をかき消しつつ攻撃できる巨大な飛び道具。出るまでのモーションが長いので、あまり使うことはない。相手に数発ビンタを叩き込む百烈びんたは、弱は接近時でのコマンド投げ、強はダッシュ投げ扱いになっている。状況に応じて使い分けよう。主に対空に使えるユリちょうあっぱーは出始めに無敵時間があるが、それは上半身のみで、下半身には当たり判定があるという点に注意したい。

技名	コマンド
虎煌拳	↓↘→+AorX
砕破	↓↙←+AorX
雷煌拳	↓↘→+BorY
百烈びんた(コマンド投げ)	接近して→↘↓↙←+X
百烈びんた（移動投げ）	→↘↓↙←+A
ユリちょうアッパー	→↓↘+AorX
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorX

ユリちょうアッパー

➡対空には文句なく使えるが、無敵判定は上半身だけなので下段攻撃は返すことができない。

砕破

⬆主に連続技へ組み込んだり、相手の突進技を止める時などに使う。

虎煌拳

⬅攻めの主軸になる虎煌拳。これを出した後に百烈びんた（強）で追いかけるといった戦法が有効だ。

百烈びんた

➡接近時と遠距離でボタンをうまく使い分けないと決めるのは難しい。タイミングは体で覚えよう。

覇王翔吼拳

⬇相手と飛び道具の撃ち合いになった時や、不意に出すと当たりやすい。出るまで遅いのが難だ。

担当ライター麻宮穣司より

新技のユリちょうアッパー。あの性能の良さと、カワイイポーズに惚れて頻繁に使ってます。相手が跳び込んできた時はこれでほとんど撃墜できるのが嬉しいですね（ただし必ず弱で。強はモーションがでかいからダメ）。

不知火 舞

跳ばせて"燃やす!"

体力ゲージが赤くなってからが勝負! アナタのことを燃やしてア・ゲ・ル。

他のキャラの飛び道具同様、舞の花蝶扇も牽制に使える飛び道具で、弱、強でスピードが変わる。龍炎舞は体を一回転させて炎を発生させる技だが、出だしで回転する時の腕の部分にも攻撃判定が存在する。よって、この腕の部分が当たれば回転後の炎も連続で当たり、2ヒットになるのだ。空中から相手に突進するムササビの舞は弱、強で突進する角度が変わる。また、コマンドも2種類あり、タメで出す方は空中でボタンを押さなかったらムササビの舞のモーションを途中でキャンセルすることが可能だ。飛翔龍炎陣は炎を出すモーションまでが全身無敵になっているので、非常に心強い対空技といえる。強で出すと、炎の攻撃判定が大きくなるぞ。必殺忍蜂は相手に跳んでいく突進技だが、単発で出しても確実に返されるので多用は控えよう。

技名	コマンド
花蝶扇	↓↘→+AorX
龍炎舞	↓↙←+AorX
必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorY
ムササビの舞	↓タメ↑+AorX(長く押す)
ムササビの舞	ジャンプ中↓↙←+AorX
飛翔龍炎陣	→↓↘+BorY

花蝶扇

⬆他のキャラ同様、牽制に使える飛び道具。出した後、忍蜂で追いかけるのもいい戦法だ。

龍炎舞

⬆近~中間距離なら単発で出しても当たる。が、できれば相手と密着状態で当てたい。

必殺忍蜂

⬆単発で出すのは危険なので、花蝶扇を壁にして出すようにしよう。対空には使えない。

飛翔龍炎陣

⬆最も信頼性の高い対空技。出始めの長い無敵時間がこの技の魅力だ。弱をメインに使っていこう。

ムササビの舞

⬆相手の飛び道具をかわしての反撃に使える。相手の様子を見て途中で技を止めることができるのも特徴だ。

担当ライター麻宮穣司より

花蝶扇で相手を牽制し、跳んできたところを弱の飛翔龍炎陣で落とす、俗に言う"跳ばせて落とす戦法"をメインに戦っています。体力ゲージが赤くなったら超必殺忍蜂を連続技に組み込んで使っています。「タァ〜ッ!!」

キング

華麗に戦え!!

地上では猛威を振るえる必殺技を体得しているが、対空技に使えないのが弱点に!

隙は多少あるものの攻撃判定の発生が速いベノムストライクは、牽制や中距離からの奇襲に使える。それを2つ放つダブルストライクは頭上が隙だらけだが、連続技や起き上がりに重ねるのが有効だ。上空に対する敵に有効に見えるトラップショットは、地上で相手の足払いなどを引っ掛けるように使うのが望ましい。対空能力はないに等しいので、間違っても跳び込み攻撃に合わせてはならない。サプライズローズは飛び道具を先読みして使うのが吉だ。最も特殊なのはトルネードキックで、弱で出すと相手にガードさせても反撃を受けてしまう。しかし、空振りしたときの隙は少ないので、攻撃避けでかわされても反撃が可能となるのだ。普段は強威力を使うようにして、攻撃避けを多用する相手には弱を出して反撃に転じよう。

技名	コマンド
ベノムストライク	↓↘→+BorY
トルネードキック	→↘↓↙←+BorY
トラップショット	→↓↘+BorY
ダブルストライク	→←→↘↓+BorY
サプライズローズ	↓↙←↖+BorY

ダブルストライク

⬆飛び道具を2つ放つため、相手の飛び道具に合わせて出せ。

トルネードキック

⬆攻撃避けを多用する相手には弱を出して反撃しよう。強は連続技や奇襲に使うこと。

ベノムストライク

⬆近距離戦で相手の攻撃に対してカウンターを狙うのが好ましい。遠距離から出す方が逆に危険だ。

トラップショット

⬆相手の跳び込みを先読みして、上昇中に捕まえよう。中距離からの奇襲に活用したい。

担当ライターまさより

巷には必殺技を多用するキングが多いようですね。ベノムストライクを腐るほど放って、トルネードキックで強襲するといったぐあいで。とても有効ですが、一発逆転されやすい戦法でもあります。対空が弱いので慎重に戦いましょう。

超必殺技の使い方

八神庵
移動する際、姿勢が低くなるのでアンディの飛翔拳といった宙を浮かぶ飛び道具の下をくぐることが可能。攻撃判定の発生が速いので連続技にも向いている。

如月影二
弱の斬鉄波を出し、斬鉄蟷螂拳で斬鉄波を追いかける。相手はたいてい斬鉄波を攻撃避けするので、攻撃避けの戻りモーションに斬鉄蟷螂拳が当たりやすい。

ビリー・カーン
連続技として使うと最も与えるダメージが大きい。先読みできれば遠距離用の対空技にも。出した後の隙が大きいので近距離では使わない方がいい。

八神庵

禁千弐百拾一式・八稚女 ↓↙←↙↓↘→+A

⬆「遊びは終わりだ！」と言いつつ低い姿勢で前方へ高速移動し、相手にヒットすると殴る蹴るでめちゃくちゃにする。最後に爆発を巻き起こして相手を燃やすという、とんでもない技。ダメージは一定して高い。

如月影二

斬鉄蟷螂拳 ←↙↓↘→↘↓+Y

⬆ダッシュで高速移動し、相手に連続攻撃を叩き込む。この移動がかなり速いので、単発で出しても決まることが多いぞ。決まると相手の体力を半分減らすことができるので、ピンチの時は積極的に狙っていこう。

ビリー・カーン

超火炎旋風棍 ↘→↘↓↙←+BC同時押し

⬆一定時間回転させた炎の輪を前方へ飛ばした後、画面の半分位の距離で消滅する。棒の回転中に4発、前方に飛ばして1発で最大5ヒットする。すべてヒットすれば体力を3分の2以上減らすことができる。

八神 庵

蒼紫の炎で焼き尽くせ！

牽制、対空、奇襲といった、使いどころが豊富な必殺技が揃ってるぞ。

地を這う飛び道具の百八式・闇払いは草薙京のそれと酷似するが、こちらのほうが若干気絶値が高い。それため連続技に使用することで相手を気絶させやすいという特典がつくのだ。移動速度が速いので中距離からの牽制にも使えるだろう。そこで相手の跳び込みを誘ったら、百式・鬼焼きで迎撃する。これは出始めが無敵状態で、一切の反撃を受け付けないのが強み。攻撃判定は下の方にもあるので、対足払いにも活用できるのだ。

特殊な入力方法の弐百拾七式・葵花。同じコマンドを連続で3回入力する技だが、途中で止めることもできるぞ。そこから投げ技を狙ってもいいが、そこを攻撃される恐れもある。また、同じ突進系の技として弐百拾弐式・琴月陰がある。これはガードされても隙が少ないので多用できる技としてオススメできる。

百八式・闇払い	↓↘→+AorX
百式・鬼焼き	→↓↘+AorX
百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorX(3回連続入力)
弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←+BorY

弐百拾弐式・琴月陰

⬅弱で出せば移動距離が短いので、相手の返し技の空振りを誘うこともできるぞ。

百式・鬼焼き

⬅中距離からの牽制に使える。単調に使うと跳び込まれるので、使用するときは注意しよう。

百八式・闇払い

⬅出始めが無敵なので、相手の攻撃が重なっても大丈夫。その直後に相手を燃やす。

弐百拾七式・葵花

⬅移動しながらフック、アッパーと当てて、最後に両手で叩きつける技。1発目で止めることもできる。

担当ライターまさより

「跳ばせて落す」これがなんだかんだ言って強力。また、これ以外にも鬼焼きはあらゆる場面で使えます。しかし、相手も警戒しているので、起き上がりや吹き飛び後に出すのはあまりうまくありません。時には様子を見ましょう。

如月影二

素早さと"斬る"がメイン

影うつしや骨破斬りで相手の懐に入り込み、素早い攻めで相手を翻弄しろ!

気孔砲は、ややリーチがあるうえ、出が早いのが特徴。掌から出る気で相手の飛び道具を消すこともできるぞ。霞み斬りは中間距離での牽制に使えるうえ、相手の跳び込みを引きつけて出せば対空にもなる。そして流影陣は、相手の飛び道具を跳ね返せる反射技。強だと流影陣の発生時間が長くなるのだ。骨破斬りはダッシュして相手に斬りつける突進技。弱だと画面4分の3、強なら画面端まで突進する。これに似た技で影うつしがあるが、こちらは技自体に攻撃能力がないただの移動技だ。だが、移動時に下半身が無敵状態なのがこの技の魅力といえる。移動距離は骨破斬りの弱、強と同じ。天馬脚は相手の下段攻撃をかわしながら攻撃できる飛び蹴り技で、斬鉄破は相手の飛び道具をかき消しつつ、攻撃できる飛び道具になっているぞ。

気孔砲	↓↘→+AorX
流影陣	←↙↓↘→+AorX
天馬脚	↓↙←↖+BorY
霞み斬り	↓↙←+AorX
骨破斬り	→↘↓↙←+BorY
斬鉄波	↓↘→↘↓↙←+AorX
影うつし	↓↘→+BorY

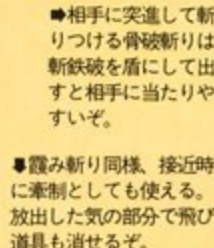
流影陣

⬆流影陣は相手の飛び道具を跳ね返せる。反射だけじゃなく、相手と接近時攻撃に使える。

気孔砲

⬆唯一使える飛び道具。通常の飛び道具をかき消し、突進系の技のおとりにも使える。

霞み斬り

⬅接近戦で使うと効果的な霞み斬り。攻撃判定がかなり広いうえに、連続技に組み込むと威力を発揮する。

骨破斬り

➡相手に突進して斬りつける骨破斬りは斬鉄破を盾にして出すと相手に当たりやすいぞ。

⬇霞み斬り同様、接近時に牽制としても使える。放出した気の部分で飛び道具も消せるぞ。

斬鉄波

担当ライター麻宮穣司より

影うつしからの投げや、斬鉄破をおとりで出して相手が攻撃避けをしているところを骨破斬りで攻めるという戦法をよく使っています。単発でなくこのようにトリッキーな攻め方ができる影二は、使えば使うほど味の出るキャラです。

ビリー・カーン

遠間ならこっちのペース

攻撃判定の長さがウリ。三節棍中段打ちと通常技のコンビネーションで相手を接近させるな。

ビリーの必殺技は三節棍中段打ちをメインに使う。キャンセルを利用して連続技や牽制に使おう。また一部の飛び道具を消すこともできる。強弱で攻撃判定の大きさは変わらないので隙の少ない弱を使うほうがいい。伸ばした棒と同じ位の攻撃判定があるが、食らい判定もかなり広いぞ。空中に棒を伸ばす雀落としは出るまでが遅いので対空技にするには先読みが必要だ。旋風棍は主に連続技として使おう。強弱の違いは攻撃判定のある時間だけでヒット数は変わらない。空中から攻撃を仕掛ける旋風飛翔棍は相手の飛び道具等を先読みして出す技。降下前にレバーを入れることで着地位置を変えることができる。ジャンプ前の予備動作中は無敵になる。リーチが長い分必殺技の隙が大きいので出来るだけ遠距離戦に持ち込もう。

旋風棍	AorXボタン連打
雀落とし	↓↙←↖+AorX
三節棍中段打ち	←↙↓↘→+AorX
旋風飛翔棍	↙↓↘→+BorY

三節棍中段打ち

⬅離れた相手には常にこの技で攻撃しよう。強パンチと交互に出して相手を牽制しながら攻撃だ。

旋風棍

➡連続技の他に、削り技として使える旋風棍相手を端に追い込んだらボタン連打だ。

旋風飛翔棍

➡レバーを離方向に入れて相手の背後を狙うと反撃されにくい。対空技を持つキャラに注意。

雀落とし

⬅遠距離から跳び込んできた相手は雀落とし。出るまで時間が掛かるので先読みが必要だ。

担当ライター六甲おろしポン吉より

ビリーは超必殺技の攻撃力も魅力だ。通常は遠距離でチクチクと細かい攻撃が主体のビリーだが、超必殺技を使う時は相手を豪快に燃やしてやりたい。火炎旋風棍だけでもKOできる場合もあるので狙ってみよう。

特報!!
SPECIAL REPORT

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

TM

●SNK●発売日未定●価格未定●対戦格闘

KOF'95に続き、完全移植なるか？

セガとのクロスライセンス契約により「KOF'95」、「餓狼伝説３」と続々移植タイトルが発表されるなか、「サムライスピリッツ〜斬紅郎無双剣」も移植決定になった／この斬紅郎無双剣は、昨年末にネオジオ版で発売になった大人気剣術アクション、サムスピシリーズの最新作。前２作に登場した７人＋新キャラ５人の総勢12人の魅力あふれるキャラクターと一新されたシステムが特徴だ。「ＫＯＦ'95」はカートリッジ＋CDで完全移植を果たしたが、「斬紅郎無双剣」ではどうなるか気になるところ。今後の情報に注目してほしい。

ついにサムスピがサターンで遊べる！

サムライシリーズ最新作「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」がサターンへ移植されることが決定しました。みなさんの熱い声援によって実現したと言っても良いいでしょう。このゲームでの闘いは、一般的な"格闘ゲーム"とは違う"カタナバトル"です。斬るか斬られるかの緊張感、渋味のある演出は、他の作品では味わえません。移植に関する詳細はまだお伝えできませんが、期待して待っていて下さい。　（宣伝課　梅本剛志）

 ※画面写真はすべてNEO・GEO版のものです。

SNKからサムスピシリーズ最新作が移植決定！

「斬紅郎」から一新されたシステム

レベルと剣質の選択

各キャラクターはキャラ選択時に〝修羅〟〝羅刹〟の２種類の剣質を選べる他に〝剣客（初級）〟〝剣豪（中級）〟〝剣聖（上級）〟の３つのレベルを選べるのだ。

〝修羅〟と〝羅刹〟は、それぞれ技が変化するのだ。

自分の腕に合わせて、レベルを選ぶことができる。

空中ガード

「斬紅郎無双剣」から可能になった〝空中ガード〟。空中での攻撃が防御できることで、よりアツイ空中戦が展開されるぞ。

空中ガードしておけば相手の攻撃をガードした後で反撃することもできる。

ＡＢＣ同時押しで怒りゲージを溜めることが可能に。武器飛ばし技で倒せ！

サムスピシリーズの歴史

サムライスピリッツ

剣術格闘アクション、第１弾。登場するのは和風キャラクター＋無国籍キャラクターの12人。その独特の世界観や個性的なキャラクターの他に、相手を斬る、つばぜり合いといった、今までの格闘ゲームになかった斬新なシステムが大ウケ。独自の演出も評価が高い。

真サムライスピリッツ

前作が好評だった、剣術格闘アクション第２弾。キャラクターも新キャラを含め、15人に増え、既存キャラクターもマイナーチェンジされた。前作の独特な世界観や、相手を斬るという概念を踏襲しつつ、新しく前転、受け返し、武器破壊技といったシステムを採用。秘奥義の存在なども対戦をさらに熱くさせてくれた。

斬紅郎を倒すために集結した12人の剣士たち!?

覇王丸

ナコルル

リムルル

牙神幻十郎

花諷院骸羅

首切り破沙羅

緋雨閑丸

ガルフォード

橘右京

天草四郎時貞

服部半蔵

千両狂死郎

ガングリフォン

●ゲーム アーツ● 3 月15日発売●5,800円● 3 Dシューティング● 1 人プレイのみ

数回にわたって紹介してきた驚異の3Dロボットシューティング「GUNGRIFFON」。今回は発売直前ということで、買ってスグに遊べるよう序盤ステージを完全攻略だ！

今回は ミッション1～3を徹底攻略するぞ!!

「ガングリフォン」は見た目も美しく、プレイを待ち望んでいる読者も多いはず。しかし、このシューティングはかなり辛口だ。自機の操作にもある程度慣れが必要。そのうえ敵の攻撃はとても合理的で、こちらの裏をかいてくる。各ステージとも1度や2度のプレイでクリアできるかどうか……歯応え十分だ。そこで今回は、序盤戦の1～3ステージを徹底的に攻略するぞ。これさえ読めば、速攻でミッションコンプリートだ。

ミッション1は、比較的簡単だ。操作に慣れるための練習ステージと考えよう。

ミッション2。障害物と闇のため、敵の動きがつかみにくい。暗視モードを使おう。

濃霧の中での戦闘となるミッション3。列車破壊が目的だ。

この先、さらに難しくなるぞ。自機の操作はミッション3までにマスターしよう。

「HIGH-MACS」のスペック

プレイヤーが操る「HIGH-MACS」は近未来の二歩行型兵器だ。使用可能な武器は、4種類。移動は通常の二足歩行以外に、ローラーを使用した高速移動も可能だ。滞空時間の長いジャンプもでき、航空部隊とも互角にわたりあえる力を持っている。他の登場兵器よりハイスペック。ゲーム上のパラメータを載せておくので参考にしてくれ。

■HP(耐久力)……1500
■AP(装甲値)……105
■弾数上限値
GUN……80
ATM……15
R P……180
M G……∞

通常画面に映る情報量が多いのもありがたい中でもレーダーとダメージ表示には、常に気を配っておこう

これが「HIGH-MACS」の全身 うまく使いこなさないと任務達成は難しいぞ

MISSION COMPLETEのためにDATA表をCHECK!

マップDATAの見方

(白)…………自機
●(青)‥ヘリ降下地点
▲(青)‥味方AWGS
●(赤)……敵輸送機
(赤)………敵ヘリ
▲(赤)……敵AWGS
△(赤)敵HIGH-MACS
□(赤)……敵戦闘車両
□(白)……非戦闘車両

このマップDATAは作戦開始前の敵の配置を表している。どの場所にどんな敵がいるのか把握してから作戦を開始しよう。

敵DATAの見方

9台

レオパルドTVM-II	GUN
HP	50
AP	50
武器ダメージ	10
武器リロード	80～120

台数

ユニット名	使用武器
HP	耐久力
AP	装甲値
武器ダメージ	攻撃力
武器リロード	弾装填速度

敵のDATAで一番重要なのは攻撃力だ。攻撃力の高い敵を相手にする時はジャンプするなどして、できるだけロックされないようにしよう。

ミッション5に登場する敵 コイツの攻撃を喰らったら2発であの世行きだぞ。気をつけろ！

HOW TO COMPLETE (DANDELION SEED)

「ハリコフに降下し、敵補給援護部隊を壊滅せよ！」

いよいよ戦闘開始だ！　まずはここで実戦の感触をつかもう

敵を効率よく倒していこう

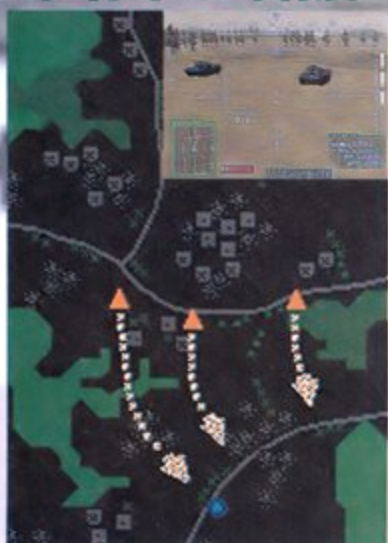
はっきりいってしまうと、このミッション１は練習ステージ。EXERCISEの延長だ。高い攻撃力を持った敵は登場しないし、このあと控えているミッションに比べると数も少ない。今後必要になってくる、進行ルートの考え方を学ぼう。

ベストルートを探し出せ

増援部隊に気を付けろ

ミッション１の目的は、敵全滅。これには増援部隊も含まれている。できるだけ、１回目の増援が来るまでに初期配置されていた敵を破壊したい。侵攻ルートさえしっかりしていれば、問題はないだろう。ドンドン前に出て敵を倒していこう。あと、たまに飛んでくる飛行機も積極的に倒したほうがいい。終了後の戦闘評価に関わってくる。

敵の動きは「DLS」で確かめて、敵の侵攻ルート上で、待ち伏せておこう。

たまに高速で横切る飛行機が視界に入る。得点になるので、撃ち落としたい。

1回目の増援

３つの部隊に分かれて南下。これは下に着陸している補給ヘリに向かっているのだ。

2回目の増援

北西の戦闘区域外から２回目の敵の増援やってくる。左の２部隊を先にやってしまおう。

MISSION1　マップDATA

敵の総数は少なめ。自分から敵に近づいていっても、集中砲火を浴びる心配もない。障害物もなく、ローラーダッシュを使った高速移動も難なくできる。初心者でも補給の必要なし。

MISSION1　敵DATA

① 9台

レオパルドTVM-II	GUN
HP	50
AP	50
武器ダメージ	10
武器リロード	80〜120

② 7台

BMX-30	MG、ATM
HP	150
AP	50
武器ダメージ	2, 60
武器リロード	5, 120

③ 3台

カモフKA－50ホーカム	MG
HP	50
AP	10
武器ダメージ	5
武器リロード	2

④ 6台

レオパルド3	GUN
HP	50
AP	60
武器ダメージ	10
武器リロード	120

⑤ 2台

パンター	MG
HP	180
AP	40
武器ダメージ	2
武器リロード	4

⑥ 2台

BV206	なし
HP	50
AP	10

HOW TO COMPLETE キエフ (DARK SERVANT)

「キエフ市街地に降下し、市街を占拠する敵を撃破せよ！」

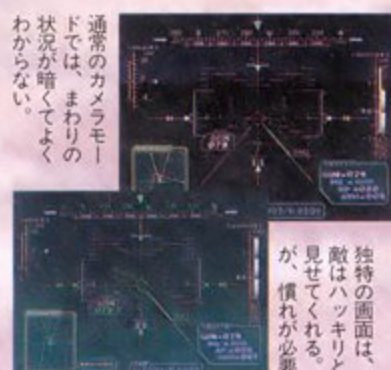
ミッション2は、夜間の作戦だ。暗視モードを使おう！

MISSION2にして苦戦？

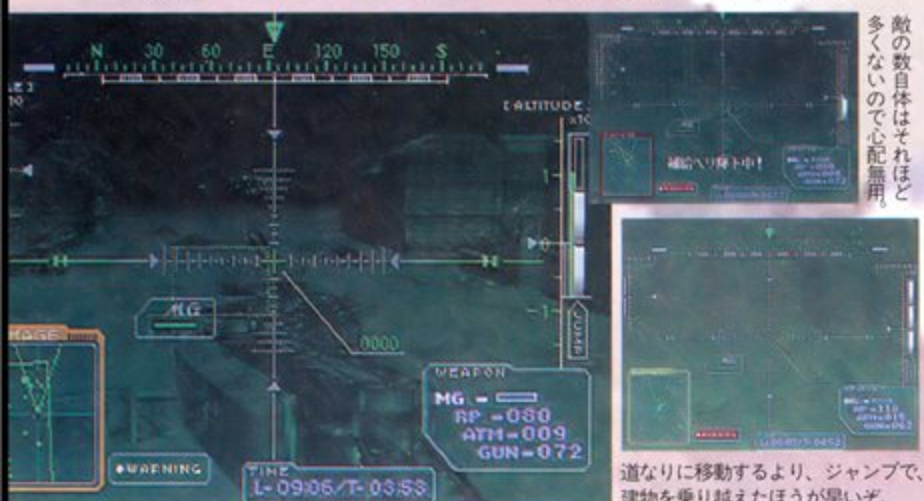
作戦開始時間が深夜であるミッション2は、当然暗闇の中での戦い。敵も通常のカメラモードの場合、かなり近づかないと、どんな敵なのか認識するのは難しい。しかも市街地であるため障害物が多く、思ったように動くことができない。そこで自機の装備が役立つ。

通常のカメラモードでは、まわりの状況が暗くてよくわからない。

独特の画面は、敵はハッキリと見せてくれる。が、慣れが必要。

一見、不利な戦いだと思うかもしれないが、条件は敵も同じなのだ。

まず暗視装置を使おう。これは敵だけをくっきりと浮かび上がらせるので、視界の悪さを解消してくれる。障害物はジャンプでクリア。時間短縮につながるぞ。

敵の数自体はそれほど多くないので心配無用。

道なりに移動するより、ジャンプで、建物を乗り越えたほうが早いぞ。

補給ポイントをチェック！

ミッション2とはいえ、上手くなるまでは補給なしでクリアするのは難しい。「DLS」で補給ヘリの降下地点を確認しよう。

補給はヘリの30m以内で行われる。補給中は旋回のみ

マップ上にある、青い円が、味方補給ヘリの着陸場所だ。着陸中は2重円で表示されるぞ

MISSION2 マップDATA

戦闘区域が他のミッションにくらべて小さいのが特徴。戦闘区域外にでてしまうと、その場でゲームオーバーになるので注意。敵の配置はまばらで、部隊を組んでいるのはほとんどない。

MISSION2 敵DATA

1 5台

レオパルド3	GUN
HP	100
AP	50
武器ダメージ	30
武器リロード	120

2 7台

BMW30	ATM, MG
HP	150
AP	60
武器ダメージ	70〜80, 3
武器リロード	100〜120, 3

3 2台

ティーガー四脚	GUN
HP	400
AP	200
武器ダメージ	80
武器リロード	100

4 3台

リットリオ六脚	GUN
HP	300
AP	150
武器ダメージ	80
武器リロード	120

5 3台

AgustaA129	RP
HP	50
AP	50
武器ダメージ	1
武器リロード	3

6 2台

Marder2	MG
HP	100
AP	50
武器ダメージ	3
武器リロード	5

7 2台

PzH2000 S-PG	なし
HP	100
AP	50
武器ダメージ	なし
武器リロード	なし

8 1台

Sikorsky-H-53D	なし
HP	100
AP	50
武器ダメージ	なし
武器リロード	なし

その他の敵

敵といっても、これは攻撃してこないトラックなど非戦闘車両がほとんど。しかし、目的の対象には含まれているので、必ず破壊しておこう。ただし弾数節約のために、MGで壊すこと。

1回目の増援はヘリコプターだ!!

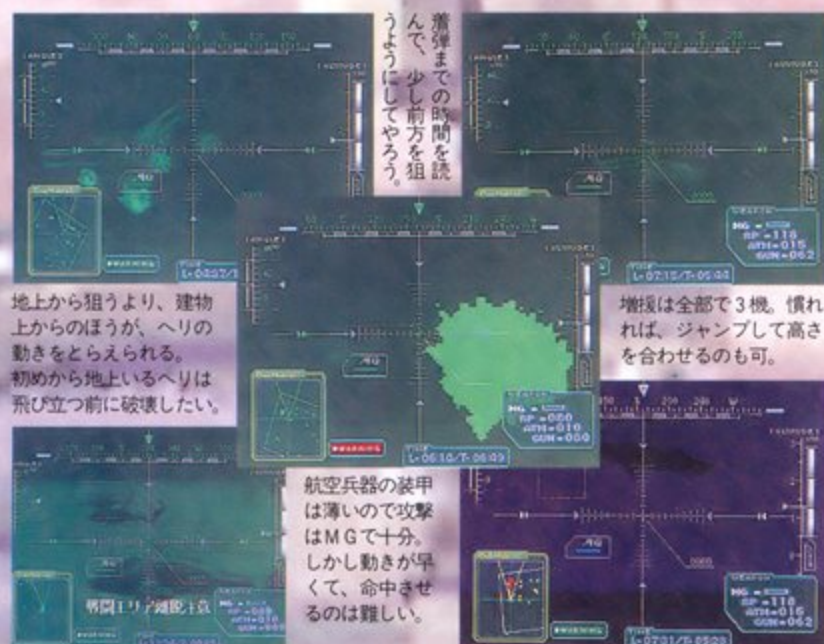
上からの攻撃には注意せよ

このミッションに限らず、このゲームで1番やっかいな敵は航空兵器だ。中でも破壊の対象となっている戦闘ヘリコプターには頭を悩ませるだろう。ミッション2に限っていうなら、対処法として建物上から攻撃するというのがある。攻撃は連射の効くMGが有効だ。

着弾までの時間を読んで、少し前方を狙うようにしてやろう。

地上から狙うより、建物上からのほうが、ヘリの動きをとらえられる。初めから地上いるヘリは飛び立つ前に破壊したい。

増援は全部で3機。慣れれば、ジャンプして高さを合わせるのも可。

航空兵器の装甲は薄いのでMGで十分。しかし動きが早くて、命中させるのは難しい。

DLSメッセージ

メッセージ表示タイム……02:09
表示……………敵航空部隊を発見/
内容……作戦エリアに接近中の敵航空部隊を発見した。空襲警戒/

敵の出現は作戦開始から、2分9秒後。この「DLS」は敵の出現のみ知らせてくれる。台数はレーダーで確認しなければならない。

敵DATA

攻撃法はMGだが、その威力をあなどれない。連射の効く武器だけに知らないうちに大きなダメージを受けてしまっている。またこの増援の中には、1台だけRPを装備しているヘリがいる。撃たれたら、攻撃中止してでもジャンプなどで避けること。

カモフKA-SOPホーカム	RP, MG
HP	50
AP	50
武器ダメージ	3
武器リロード	3, 1

地上からの増援部隊! 二足歩行兵器登場

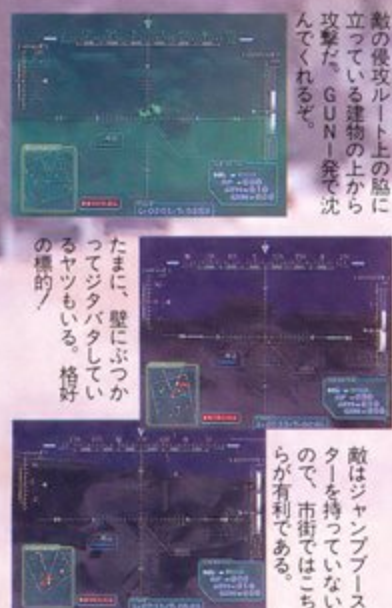
素早い動きに翻弄されるな

最後の増援となる二足歩行型兵器。地上兵器の中では比較的動きが早い。ただし、この市街地においては効果を発揮しない。こちらがそうであるように、障害物のせいで出せるスピードが制限されるからだ。たまに、建物に引っかかってるような、間の抜けた敵もいる。ジャンプして、空中から狙ってやれば倒しやすいだろう。

敵の侵攻ルート上の脇に立っている建物の上から攻撃だ。GUN1発で沈んでくれるぞ。

残りジャンプ回数には、常に気を配っておこう。連続で使いすぎると肝心な時に使えないぞ。

たまに、壁にぶつかってジタバタしているヤツもいる。格好の標的!

敵はジャンプブースターを持っていないので、市街ではこちらが有利である。

DLSとは…

「DLS」とは、パイロットにいろいろな情報を与えてくれるナビゲーションコンピュータ。作戦中は、補給地点、増援の侵攻ルートなど任務遂行には必要不可欠な情報を表示してくれるぞ。

DLSメッセージ

メッセージ表示タイム……03:23
表示……………敵砲兵部隊を発見/
内容…エリアに敵砲兵が進出中。遠距離砲兵弾幕に注意せよ。

作戦開始から3分23秒経つとこの敵が西のほうから現れる。まとまって出会うことは少ないと思うが、部隊は4台で編成されている。

敵DATA

4台編成中の1台は、なんとATMを搭載。攻撃力だけ見ても、他のMGを装備している敵とは格が違う。ATMを撃たれた時は、建物の陰に隠れるかジャンプでロックを外すこと。この武器は装塡に時間がかかるので反撃のチャンスはそのあと。

パンター二脚	ATM, MG
HP	180
AP	65
武器ダメージ	100, 3
武器リロード	120, 4

HOW TO COMPLETE ノボビルスク
(FOXHUNT)

MISSION START

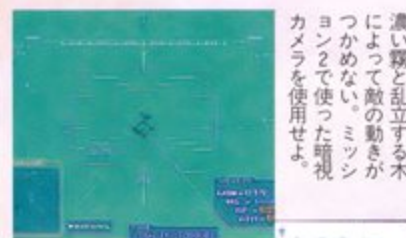
「敵の輸送経路であるシベリア鉄道を強襲し、輸送を遮断せよ！」

ミッション3の目的は、敵全滅ではない。注意しよう！

初のテクニカルミッションだ！

今回は濃霧の中で行われる、列車破壊作戦。極端な話、列車を破壊すればその他の敵はどうでもいいのだが、実際はそうもいかない。ミッション1、2にくらべると敵の数も多く、増援も1回多い。いたるところに敵がいるのだ。戦場が森林といっても、線路のまわりには、切り開かれている。列車通過までにだいたいの敵を倒しておきたいところ。でないと20台近くの敵から集中砲火を浴びることになってしまうのだ。スタート地点から北東に進み、敵の増援がくるまでに、初期配置されているものは倒してしまおう。

ミッション3は雪原での戦闘となる。滑りはしないが…。

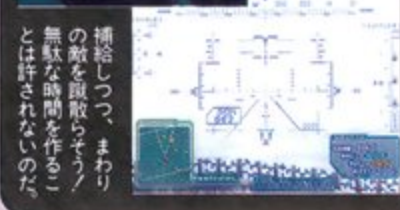
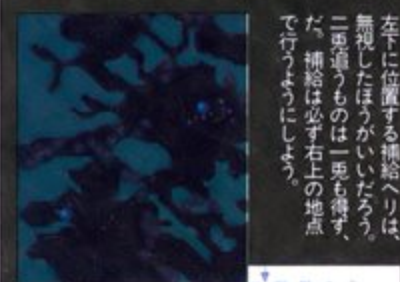
濃い霧と乱立する木によって敵の動きがつかめない。ミッション2で使った暗視カメラを使用せよ。

敵の確認は、レーダーを使ってこまめに。

味方を撃たないように照準をよく見よう。

補給ポイントをチェック

ミッション3は、必ず補給が必要になる。自機の初期弾数が少ないのだ。補給ポイントは2カ所あるが、実際に使うのは右上だけ。

左下に位置する補給ヘリは、無視したほうがいいだろう。二兎追うものは一兎も得ず、だ。補給は必ず右上の地点で行うようにしよう。

補給しつつ、まわりの敵を蹴散らそう！無駄な時間を作ることは許されないのだ。

MISSION3 マップDATA

これまでのミッションで1番戦闘区域が広い。敵の数も多く、攻撃力の高いものが部隊を組んでいる。

MISSION3 敵DATA

① 3台

PzH2000 S-PG	RP
HP	100
AP	50
武器ダメージ	
武器リロード	65

② 1台

ティーガー	GUN
HP	300
AP	200
武器ダメージ	100
武器リロード	60

③ 10台

2S6ツングースカ	ATM, MG
HP	100
AP	50
武器ダメージ	50, 2
武器リロード	80, 2

④ 8台

BMX2−30	ATM, MG
HP	200
AP	100
武器ダメージ	80, 2
武器リロード	75, 2

⑤ 3台

ルクレールMTB	GUN
HP	100
AP	50
武器ダメージ	30
武器リロード	80

⑥ 1台

PT5	GUN
HP	100
AP	50
武器ダメージ	50
武器リロード	60

⑦ 2台

カモフKA-50Pホーカム	RP
HP	50
AP	10
武器ダメージ	
武器リロード	3

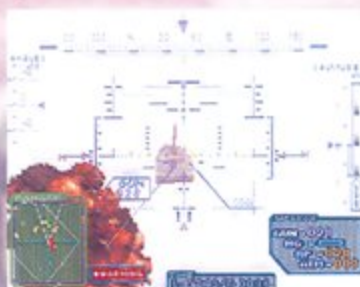
⑧ 2台

AUTRUCHE	MG
HP	300
AP	150
武器ダメージ	5
武器リロード	4

ミッション開始直後の黒い影

DLS情報なし！

ミッション開始から24秒後、「DLS」が検知しない敵が現れる。敵はパンター2脚。自機のスタート地点から見て左手から出現してくる。この兵器は無視して構わない。自分より前方の敵を倒したほうがいいだろう。

ツングースカの攻撃力は高い。最優先で倒すべきだろう。

この敵は、左下に着陸する補給ヘリを倒すためにやってたようなもの。補給は右上でするので、この敵はほうっておいてもいいのだ。

左右から、はさみ撃ちか！ 補給ポイントは死守せよ

背後の敵にも気を配れ

右上の補給ポイント付近にいると、1回目の増援部隊がやってくる。ここで、補給ヘリをやられてしまうと、作戦続行は不可能に近くなる。ダメージを受けないとしても、MGでは列車破壊はできない。

レーダーに注意せよ

片方に気を取られていると、後ろから不意打ちを喰らうことになるぞ。

多種の兵器が一度に攻撃してくる。ジャンプを使って避けろ！

DLSメッセージ

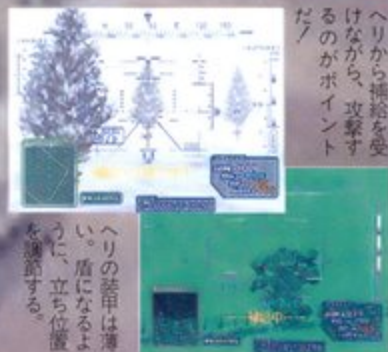
メッセージ表示タイム……02:33
表示………敵AWGSを発見／
内容….戦闘エリア内に侵入する装甲歩行兵器を発見。敵の機動性に注意しつつ、早急に撃滅せよ。

敵DATA

❶2台

パンター	ATM, MG
HP	200
AP	100
武器ダメージ	100, 5
武器リロード	60, 4

❷1台

カモフKA-50Pホーカム	RP
HP	50
AP	10
武器ダメージ	
武器リロード	3

ヘリから補給を受けながら、攻撃するのがポイントだ！

ヘリの装甲は薄い。盾になるように、立ち位置を調節する。

クリア目前！ しかし新たな敵が出現

4台のAWGS登場

列車到着まであと少しというところで、4台のAUTRUCHEと2台のツングースカがやってくる。攻撃は基本的にMGだ。

この増援部隊の中にはATMを装備しているルノーが1台入っている。

敵の移動スピードが速いので、ローラーダッシュで応戦しよう。

DLSメッセージ

メッセージ表示タイム……04:33
表示………敵AWGSを発見／
内容….戦闘エリア内に侵入する装甲歩行兵器を発見。敵の機動性に注意しつつ、早急に撃滅せよ。

敵DATA

❶2台

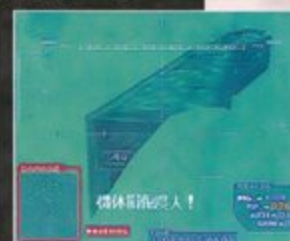
AUTRUCHE	ATM, MG
HP	300
AP	150, 200
武器ダメージ	50, 5
武器リロード	50, 4

耐久力があるので、GUNでは1発で倒せない。RPかATMで攻撃！

素早い動きで、惑わしてくる。移動先を予想して撃て。

最終目的

作戦開始から5分40秒後、目標の列車が通過／RPで破壊せよ。

列車のスピードは早いので、ローラーダッシュかジャンプで。他の敵が残っていても無視。平行移動が役立つ。

実戦で「HIGH-MACS」の操作に慣れたら、EXERCISEモードでタイムアタック！

ビギナーステージは目標49秒！

1〜3のミッションをクリアしたら、今1度、エクササイズモードをプレイしてみよう。初めに練習したよりも、確実にタイムが短縮されているはずだ。この先のミッションはさらに激しい敵の攻撃が待っているので、あらためてエクセサイズモードで練習しよう。

しかしこのモードは、それだけのためにあるのではない。実はタイムアタックがメインゲームとは別の意味で面白いのだ。初めからランクされている1位のタイムは、なんと49秒台。この記録はやってみるとわかるが、相当練習しないと出ないタイムだ。まずは、1分切ることを目標にプレイしよう。

基本的に敵は直線上にならんでいる。ただし、動いている敵もいる。

やられてしまうほどの攻撃は仕掛けてこない。安心して進もう。

ローラダッシュを使わないと、1分以内というタイムをたたき出すことは不可能だ。

動きながらでも、照準を素早く合わせられるよう練習しよう。基本だが重要なことだ！

敵DATA

1 6台

2S6ツングースカ	MG
HP	50
AP	50
武器ダメージ	1
武器リロード	2

GUN1発で破壊できる。障害物の陰に隠れている敵もいる。逃さないように。

常に前に進んでいなければならない。レーダーを見てとり逃さないように。

2 9台

レオパルド3	GUN
HP	50
AP	50
武器ダメージ	10
武器リロード	1200

エキスパートステージはルートが大切

攻撃を受けてやられてしまうことはないと思うが、できるだけ避けるように心がけよう。実戦だと思うのだ。

一番やっかいなのがこのヘリ。引きつけて撃つのがポイント。

ビギナー同様、ローラーダッシュは必要不可欠。積極的に使え。

RPを使用する時は、ジャンプして空中から狙ったほうが効果的。1度に3、4台は倒したい。攻撃してこないトラックなども、RPで一掃してしまおう。

やっかいなのは素早い敵と装甲の厚い敵。ATMを有効に活用！

エキスパートステージはビギナーのように敵が一直線上にならんでいない。ルートとしてはやはり初期配置をたどっていくのが理想的だろう。ここで時間を短縮するためには、武器の選択も重要。固まっている敵に対しては。RP、装甲の厚い敵にはATM、通常はGUNというぐあいに、その敵に合った武器選択をしたほうがよい。よく敵データを見て、考えてみよう。必ず解法が見つかるぞ。

敵DATA

1 5台

レオパルド3	GUN
HP	50
AP	50
武器ダメージ	10
武器リロード	120

2 2台

カモフKA-50Pホーカム	MG
HP	100
AP	10
武器ダメージ	10
武器リロード	2

3 2台

パンター	MG
HP	150
AP	50
武器ダメージ	1
武器リロード	2

4 1台

ティーガー	GUN
HP	200
AP	50
武器ダメージ	10
武器リロード	100

5 1台

独HIGH-MACS	MG
HP	250
AP	100
武器ダメージ	1
武器リロード	2

最後に控えているのは自機と同系の二足型。最高スピード160K！RPかATMで応戦しよう。

テクニックを磨け！ MISSION4～5は厳しいぞ!!

MISSION4・左翼から突出する敵部隊をたたけ

作戦名：BLOODSTORM

ミッション4は、美しい草原を舞台に繰り広げられる。マップは今まで以上に広く、制限時間が気になる。敵のレベルも高く、攻撃力の高い敵が集まっている。また、動きを制限する障害物がなく、スピードのある敵は本当にちょろちょろと動いてやっかいだ。

ミッション4は、地平線の見える本当に何もないところで行う。

登場する兵器は種類が豊富。四足歩行兵器も初登場するぞ。

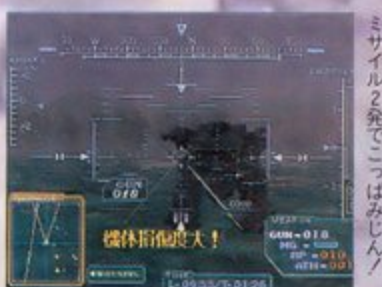
丘を盾にして、敵を狙い撃つ。どんな作戦でもダメージは最小限に押さえたいもの。卑怯かと思う手段でも、任務さえ遂行できればそれでいいのだ。

このミッションの目的は敵全滅。マップには、何もないように見えるが実は、小さな丘が点々とある。実はこの丘が役に立つのだ。

高速移動タイプの敵は、このステージで威力を発揮する。平行移動やジャンプを上手く使うこと。

MISSION5・補給拠点を死守せよ

作戦名：CICKEN CAGE

有名な万里の長城を舞台にしたミッション。目的は、スタート地点から離れたところに着陸している補給ヘリコプターを敵から守ること。このミッションでははじめのうち、自機はジャンプできない。ジャンプブースターが故障しているのだ。ジャンプブースターは、1回目の補給で直すことができる。その他に敵として初めて、自機同様ジャンプする二足歩行型兵器が登場する。コイツは今まで登場した敵よりやっかいな代物だ。

最強の攻撃力を持った敵が登場。ミサイル2発でこっぱみじん！

雷雨の中で行われる戦闘は、時には暗視モードを使わなくてはならい。

林が点在するこのマップはローラーダッシュがほとんど使えない。小高い丘もあり、自機の行動と視界がかなり制限される。初期状態での各武器の弾数は少なく心許ない。慎重に行動すること。

1つ進むごとに確実に難易度が上がっていく。このミッションの敵は装甲が厚いぞ。

作戦序盤で一番やっかいな敵がこの四足歩行型兵器。

作戦終了間際、ジャンプブースターを積んだ二足歩行型が！ これに有効な武器はＡＴＭ。

林の中ではレーダーが効かない。通り抜ける際は素早く、最短距離で！

MISSION6・敵の空港制圧を阻止せよ！

作戦名：SHOCK WAVE

朝焼けに見とれている暇はない。攻撃を仕掛けてくる敵をけちらせ。

ヘリコプターは全部で3台。攻撃は主にMGによるものだ。

間髪入れず、地上の増援部隊が登場！ 休む暇がない。

今までで1番作戦内容が凝っているミッション6。目的は、味方輸送機の離陸に付き添い、邪魔する敵を破壊していくというものだ。自機よりデカイものを守らないといけないのはかなり辛いところ。序盤の攻撃はパターンさえつかんでしまえば簡単。中盤からがこのミッションの真の姿となる。ヘリには、気をつけること。このミッションをクリアするには、かなりの練習が必要だぞ。

海岸付近の飛行場での戦闘となる。基本的には何もないのだが、マップのはしには建造物や多くの木がある。

いよいよ飛行機が離陸開始。しかし、敵の攻撃は激しくなる一方だ。このあと高速起動兵器が、襲ってくる。

建物の影などは、やはり敵を隠れて狙うのに便利。なんとか効果的に使いたいものだ。

「デビルサマナー」を
もっと知りたいキミのために
すごいソフトが出るぞ!!

真・女神転生
デビルサマナー

悪魔★全書

●アトラス●4月26日発売予定●2,900円●データベース

コレさえあれば悪魔のすべてがわかる!!

熱狂的なファンが多い女神転生シリーズ。その最新作である「デビルサマナー」には、たくさんの個性あふれる悪魔たちが登場する。

ふつうのRPGと違い、悪魔と交渉して一緒に戦うことができるメガテンシリーズでは、悪魔に対する思いはただならぬものがあると思う。そこでゲームに登場する悪魔について、もっと詳しく知るための新しいソフトが発売される。その名も「悪魔全書」。この「悪魔全書」を見れば、悪魔に関する情報がバッチリわかるだけでなく、もっと悪魔に興味がわき、ゲームを楽しめるだろう。

魔神アメン・ラー。高解像度モードにより、ゲーム中の姿よりも美しい。

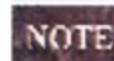
金子さんの手によって描き込まれた悪魔たちは、どれも個性的ですばらしいよね。

グラフィックをもっとよく見たい人のため、拡大縮小機能もあるのだ。

アイコンでカンタン操作

+のボタンを押せば悪魔のグラフィックを拡大、－のボタンを押せば逆にグラフィックを縮小する。せっかく細部まで描き込まれた悪魔なので、拡大機能を使って気が済むまで眺めまくるのもよかろう。

矢印の方向にグラフィックを移動することができる。拡大した時に悪魔が画面に入り切らない場合に使用する。

悪魔のグラフィックを、自動的に次々切り換えて表示する。気楽に多くの悪魔を見たい時に使えば、手放しでグラフィックを見られる。

悪魔に関するさまざまなデータを表示する。表示できるデータの内容は複数あり、表示内容の切り換えも可能だ。

グラフィックを次の悪魔に切り変えたり、逆に前に表示した悪魔を表示し直したりする。通常はこれで悪魔を選ぶ。

BGMを変更したいときに、このボタンを押す。BGMは複数用意されているので、気に入ったものをBGMにしよう。

通常モードに戻る。通常モードでは悪魔の検索や悪魔情報が表示できる。ハイレゾモードに再び入るにはviewを選ぼう。

デビルサマナーファンにうれしい③大ポイント

デビルサマナーを含めたメガテンシリーズ最大の特徴は、やはり豊富で個性的な悪魔だ。この悪魔は、どれも伝説や神話などに登場する悪魔がモデルになっていることは知っているよね？　だけどその伝説や神話の内容までは知らない人が多いと思う。「悪魔全書」では、そういったディープな悪魔情報を含め、データベースとして活用できるように作られている。このソフトだけでも楽しめないことはないが、できることならデビルサマナーも手元に置いておきたい。そのほうが、よりメガテンの世界を満喫できるからだ。

POINT1
ハイレゾモードでグラフィックがキレイ!!

「バーチャファイター2」でおなじみのハイレゾモードを採用しているので、悪魔のグラフィックもとってもきれい。さらに拡大機能も使えば、気になる部分をじっくり見れる!?

これがゲームの画面

ビューティホーなのだ

さすがハイレゾモード。ゲームで使われていた画面と見比べてほしい。

POINT2
ボスを含めた約300体が集合！

メガテンシリーズには悪魔合体という要素もあるため、とにかく登場する悪魔の数が多い。ボスも含めると、登場する悪魔はなんと300体にものぼる。しかしこの「悪魔全書」では、その大量の悪魔をしっかりフォローしているのがスゴイ！

☆聖獣アピス☆

思い出の悪魔たちが続々登場！

☆精霊ウンディーネ☆

☆天使パワー☆

POINT3
ゲームにハマった人ほど楽しめる悪魔に関する深いデータ

デビルサマナーのゲーム中、デビルアナライズという機能があったことは覚えているよね？　悪魔のステータスや属性、使用できる魔法や特殊攻撃などなど、いろいろなデータを見られる機能だが、それらのデータはどれもゲーム上のデータにすぎず、悪魔そのものの説明にはなっていない。これではゲームで遊ぶ分には十分だが、悪魔に対する理解を深めるという目的には不十分、という感があった。

そこでこの「悪魔全書」では、もっと悪魔そのものに寄った解説を参照できる。デビルアナライズとは違い、ゲームの攻略には役に立たないかも知れないが、悪魔への思い入れというか、親近感のようなものはぐっと高まるはずだ。これを見たあとにもう一度ゲームで遊ぶと、前とは違った気持ちで遊べるかもしれないぞ。

出身地

ケツアルカトルの出身地はメキシコだ、なんて知ってた？神話上はどんな悪魔なのかも、簡単に説明されている。

解説文

シルフについての解説。この文章を読めば、悪魔の性格や特徴が、ゲーム中にもいきていることがわかるかもね。

ゲーム中の悪魔についての情報も入っているぞ。

ゲームの攻略にも役立つ

悪魔を仲魔にした時、その悪魔の性格を知っておくと、忠誠度を上げやすい。

パンツァードラグーン ツヴァイ

いよいよ発売も秒読み段階に突入した「パンツァードラグーン　ツヴァイ」。今回はギリギリで届いた、ほぼマスターのROMから新情報をどっさりとお届けしよう。

●セガ●３月22日発売●5,800円●シューティング

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度ー95%

OPENING 完成版オープニングデモを披露!!

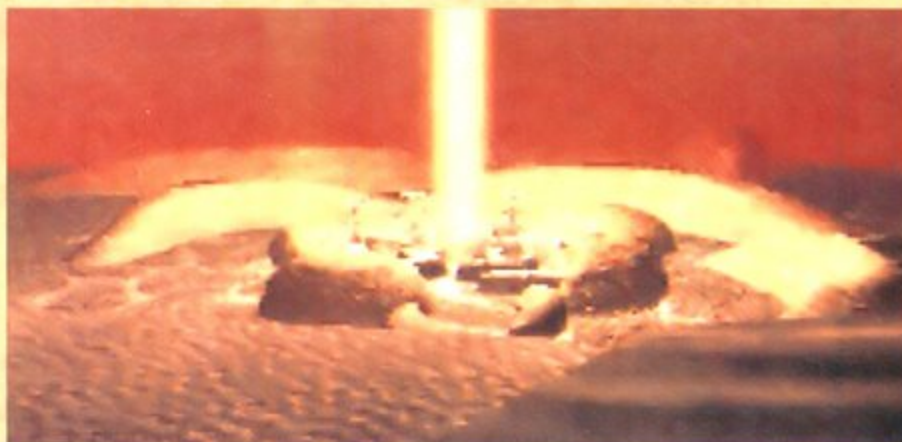
これまでは断片的にお見せしてきたオープニングムービーだが、いよいよ100%完全版が収録されたので紹介しよう。内容的にはざっとストーリーの流れを追っていくという感じのもので、これを見れば全く予備知識のない人でもストーリーの流れを理解できるはず。もちろんグラフィックのクオリティも前作をはるかにしのぐデキで、その美しさには唸らせられる。ぜひ通して見てほしい。

村が平和だったころの風景。普通なら殺されてしまうはずの翼の生えたクーリアの子供を、ランディはあばら屋の中にひっそりとかくまっていたのだ。

ラギの喉元が激しく光ったと思うと口からは突然3本の光の矢のようなものが発せられた。これがラギの生まれて初めての生体レーザー。村を包んだ光に驚いたのか、そのとき空に浮かんでいた謎の戦艦に怒りを覚えたのか……。

閃光が放たれた瞬間、その光の筋はみるみるうちに大きく広がっていき、村はその光の中に飲み込まれてしまう。何が起こったか、ランディとラギは知るよしもなかった。ラギの喉の輝きは、村の言い伝えのとおり、やはり不吉の光だったのか？

驚きを隠せないランディ達。火の手が上がった村の上空には、謎の旧世紀の船が浮かぶ。

火の手の上がった村、そして謎の戦艦、ぼうぜんと立ち尽くしていたとき、一筋の閃光が……。

オープニングデモを総ざらいチェック!

オープニングでは、登場人物がオリジナルの言葉を話すという演出が施されている。この演出により、プレイヤーをうまく「パンツァー」の世界に引き込んでいる。そのクオリティの高さから、まるで外国映画を観ているような錯覚さえも覚えてしまう。また、前作と同じように、エピソードとエピソードの間にも、オープニングデモと同様のビジュアルが挿入されるとのことだ。

演出でより世界観にハマる

オリジナル言語の語りは字幕付きという配慮がうれしい。さながら洋画を見ているような感じだ。

オープニング開始直後の画面、前作にもあった、語りのない文字のみの映像だが、演出効果は満点だ。

かつての力を失った人類は
自らが生み出した
遺伝子改造による生物兵器に脅
黄昏の時代を過ごしていた。

語りにはランディの心理描写のナレーションなどもあり、ストーリーが一層盛り上がる。

原語だけに何を言っているのかわからないが、字幕のほかリアルなグラフィックやBGMで、ニュアンスは十分に受け取ることができる。

CHECK 声優の起用で雰囲気十分

オリジナルの言語によるキャラの演じ手には、今回声優が起用されている。実際には存在しない言葉にもかかわらず、感情のこもった演技をこなしているあたりはさすがプロ。なんの違和感もない仕上がりは見事だ。

オリジナルの言語があたかも実在するように思える。お見事!

ランディ

声は中原茂。出演作品には、幽☆遊☆白書(妖狐蔵馬)、などがある。

会話をしている村人のお2人。演じているのは誰?

帝国皇帝

大友龍三郎が演じる。出演作品は機動戦士ガンダムF91(ナント・ルース)など。

ラギだって鳴き声をあげる。動物の声を使ったのかな?

CHECK 絵コンテを入手!

今回、オープニングデモの絵コンテが入手できたので紹介しよう。絵コンテとは、映像の設計図ともいうべきもの。実際にゲーム画面になったときのアングルやセリフ、時間配分が記入されているのだ。

絵コンテには、映像のありとあらゆるデータがつまっている。

絵コンテ

絵コンテで画面のイメージが描かれ、カット割りなどが細かく記されている。

画面

上の絵コンテが、実際にオープニングの映像になると、こんな感じになるのだ。

システム革命! 難易度自動調整

いろいろと物議を醸した前作の難易度。そこで、今回は初心者でも安心してプレイできるように、難易度の設定が改良された。なんと、プレイに応じて難易度が自動的に調整されるのだ。前作で涙を飲んだ人も、今度は大丈夫だぞ。

今のところ、そのシステムは不明。ラギの形態にも関係が?

CHECK ラギの新たな姿が明らかに‼

「ツヴァイ」ではプレイヤーのレベル（技量）にあわせて〝ドラゴンが成長〟するというシステムが新たに導入された。このレベルの基準や判断となる部分については現在では不明。しかし、実際に成長するのがエピソードクリア後なので、やはり戦闘中のデータ的な要素が大きく絡んでくると考えられる。とはいえ、エピソードクリアによって一概に成長できるというわけでもなく、例えば敵をあまり倒さないでクリアすると、成長しない、ということもある。

スタート時のランディのショットは、威力は弱いものの一度に４発の連射が可能。敵を攻撃することはもちろん、敵の弾を撃ち落とすこともできる。

これが成長段階

イメージCGということだが、実際にも同様に成長している。シルエットは最終形態なのだろうか。

スタート時のラギの形態は、全体的に丸みを帯び、幼さが残る感じだが、最終成長ではこの謎のドラゴンのような姿になるのだろうか？

1段階目 ドラゴンの形状とレーザーが大きく変化

ラギの表皮が弾け飛び、全身から閃光を放つ。するとその閃光を放つ表皮の中から、成長した姿が現れる。それが成長の瞬間ともいえる脱皮のような状態だ。何らかの条件を満たしたとき、エピソードクリア後にみられる映像だ。１段階目の成長では、翼の裏の鮮やかなピンクが淡いオレンジに変わっている。形も全体的によりスマートになり、尻尾や翼も一段とドラゴンらしく変身。もちろん変化は見た目だけではなく、より強力な攻撃ができるようになっている。ショットは黄色からオレンジ色に変色、連射性能が最大４発から６発となりパワーアップしている。ホーミングレーザーも、見た目にあまり違いは見られないが、威力が数段上がっている。レーザーの数も４本から６本となり、一度に多くの敵を倒すことができるようになるのだ。

まず初めに表皮が弾け飛び、全身から閃光を放つ状態で現れる。

閃光を放ったまま飛び続けるラギ。神秘的だ。

最後に閃光を放っていた表皮も弾け飛び、中から新しく成長した体が出現するのだ。

これが１段階目の成長後のラギだ。

ショット発射状態。色に多少の変化があるほか、威力や連射数も上がっている。

ホーミングレーザーはレーザーの数が増え、より多くの敵をロックオンできるようになる。

2段階目 攻撃力さらにアップ!! たくましくなったラギ

いよいよ2段階目。1段階目と同様、条件を満たしてエピソードクリアをすると成長を開始する。さすがに2段階目だけあって、全身の色彩が茶色と白になり、滑らかな曲線状のかなりスマートなスタイルへと変化している。もちろんここでも姿だけが変化しているわけではなく、ショットなどの攻撃力もアップ。グラフィック的な変化はないもののパワーアップしたショット、ロックオンレーザーで、トータル的な戦闘力は大きく伸びている。もちろん、体力ゲージ、バーサクゲージも、前の形態より長くなるぞ。今後どんな成長を見せるのか楽しみだ。

スタート時のラギの形状。まだ残る幼さが可愛いらしい。

成長し2段階目。この時点で[illegible]

2段階目。よりドラゴンらしい姿に変貌を遂げるのだ。

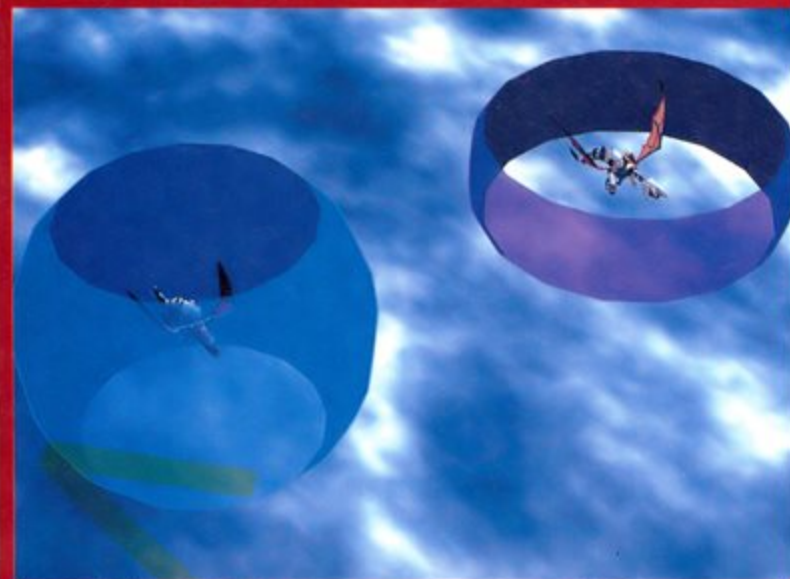
そして、これが3段階目のラギ!?

弾速がアップしたことにより、より強力な武器となった。

ロックオンレーザーも敵に到達するまでの時間が短くなっている。

CHECK 戦いやすくなった視点

前作も視界は360°だったが、今回は上下への視界が広がっている。そのため、上を見上げたり、下を見下ろすことができる。視界変更の操作は前作と同じだが、正面以外の視界であれば、ほかの視界へと方向ボタンで移動できる。敵の動きに合わせたスムーズな視点移動ができるのだ。

正面から両サイドへの視界変更は、L・R以外に方向ボタンでもOKだ。

前作と本作の視界の差を表したイメージCG。その広さの違いは一目瞭然!

CHECK 未公開の姿のCG入手!!

3段階目以降なのか、それとも最終形態なのか、全くわからない謎のCGを入手したぞ。コンパクトで丈夫そうな体にかなり大きな翼のドラゴンはまだ画面では見ていないはず。やはりこの先の成長した姿ということなのか?

これはドラゴンの最終形態かといわれたシルエット。姿は想像してほしい。

新しく入手したドラゴンのCG。残念ながら何段階目の形態かは不明だ。

RENEWAL 闘いの始まり「STARTING DESTINY」(1面)

今回の新たな情報が、1面のリニューアル。ストーリー性を重視したドラマティックな新展開を魅せてくれた。戦闘も厳しいものではないので、シネマ感覚でゆっくり楽しめるぞ。

オープニングデモ。無音状態で始まるという演出だ。

開始直後に謎の船登場!!

開始直後に上空を見上げると、丘の上で見た謎の船が浮遊している。その横に謎のドラゴンがいるのも確認できるだろう。攻性生物との戦いのあと、自動的に短いデモ映像がスタート。突然、謎のドラゴンが現れるのだ。

倒さないで通り過ぎると後ろから追いかけてくる、攻性生物「タドン」。

突然の襲撃を受け、廃墟と化した村。取り残されたあわれなクーリアが、逃げ回っている。

森林面ボス、中ボスは変わらず

謎の船から落ちてくる強襲用ポッド。これは一定の距離を逃げるだけだったのが、破壊できるようになった。途中、上空に3面の中ボスが漂い、さらに進むと3面ボスが登場。村のオブジェを破壊していることに変更点はない。

3面の中ボス「強襲艦」。この強襲艦は上空を長時間浮遊している。意味深だ。

3面のボス「ハヌマン」。モニュメントを破壊する。

謎の船から落ちてきた強襲用ポッドが追ってくる。今回はこのポッドを破壊することができ、さらに割れたポッドの中から、攻性生物が飛び出してくる。

CHECK 謎のドラゴンが変わった

前回の紹介で、体の所々に鮮やかなオレンジ色が入っていた謎のドラゴンが、ブルーの入った体に変更された。体つきも若干スマートになり、色のせいか鋭さを増した印象が感じられる。

前回は体と翼の境がわかりづらく、全体的に丸みを帯びたような形状となっている。

今回新しくなったドラゴンの姿。体の白を基調とした点は変わらないが、所々に入っていた鮮やかなオレンジがブルーに変更された。全体的にほっそりとしたせいもあってか、ちょっとクールなイメージを受ける。

デモで謎のドラゴンと対決!!

ハヌマンを過ぎると、前方上空に謎の船が登場。頭上をかすめるように謎のドラゴンも登場し、デモに突入。謎のドラゴンにつられてか、ラギも飛び立つが、折り返してきた謎のドラゴンに正面から迎撃される。このドラゴンは何者なのだろうか？

ランディたちを抜き去って、船の近くへきたドラゴン。

謎のドラゴンを見たせいか、ラギは突然空を飛ぼうとする。

謎のドラゴンの体当たりで、ラギは螺旋を描くように落ちていってしまう。ラギ達がやられた後、謎のドラゴンは旧世紀の船の側まで流れるように空中を泳いでいた。

そんなラギに謎のドラゴンは、正面から体当たりしそうな勢いで迫ってくる。ラギは飛ぶのもままならないのに触発されたのか、正面から受け立とうとするが……。

EPISODE2 「帝国と他国の戦場」

グラフィックやシステムなど、細部が変化

舞台はメッカニアの重要拠点。帝国軍が牙城を崩さんと攻め込んだところに、ランディ達は居合わせてしまう。２面の新しい要素はルート分岐の空中面はもとより、地上面でもラギの滑空する姿を見ることができる。１面の最後にも飛び上がるところはあったが、謎のドラゴンの迎撃ですぐに地上に落ちていた。だが、このエピソードではやっと自由に飛べるようになったのだ。そして最後に待ち受けるメッカニアの回転式砲台のエリアなどでは、敵の砲弾の色が変化、速度も増し、さらには城内の扉を破壊すると帝国軍空中艦隊が飛び込んでくるなど、演出にも少しづつ変化がみられた。

メッカニアの鉱山都市には砲台が無数に設置されている。油断は禁物だ。

途中の分岐点で左に進むと空中戦に。始めての空中戦になるが、難易度は結構高め。レーダーをよく見よう。

エピソード途中で、戦闘機群が容赦なく襲ってくる。ロックオンレーザーで迎え撃て！

村で育てていたクーリアが敵として出現。敵とクーリア、別々に攻撃することができる。

エピソードの最後に待ち受ける、帝国輸送艇。攻撃力もあるうえ非常に堅く、かなりの持久戦になるだろう。

SYSTEM 砲撃のプラスアルファ

バルカンの連射

１回ボタンを押すと数発発射されるショットは、タイミングよく押すと連射し続けることも可能だ。うまく使おう。

バーサクを多用

ゲージがなくなるまでロックオンレーザーを撃ち続けるバーサク。敵を倒すことでゲージを溜めることが可能だ。

カーソルの変化

砲撃用カーソルのロックオン前の形状に変化がみられた。以前より少し大きめになり、敵を狙いやすくなっているのだ。

これが新しくなったカーソル。以前より少し大きい。さらにロックする瞬間、バーサクに似た四角く大きなカーソルも現れる。

カーソルという細かい部分の変更だが、これもすべて開発陣の"こだわり"にほかならない。

敵をロックした際に、四角いカーソルが表示されることも……。

カーソルの形状も変更され、より敵を狙いやすくなった。

EPISODE3 「鬱蒼と茂る森」

生物兵器の群が潜む密林に侵入！

帝国軍から逃れるように森林へ入るが、そこは野生化した旧世紀の生物兵器が巣くう森だった。覆いつくす樹木の天井が低くなり、全体が４面のように狭くなっているため、初心者にはキツい戦いになりそうだ。

ザコ敵でもラギより巨大なものは多い。大きいとはいえ、ザコはやはり弱かったりする。

巨大な強襲艦が密林を飛行。出現パターンなども変更になっている。

中ボス的存在のナーガ。複数で出現してくることもあり、かなり厄介だ。

１面にも登場した「ハヌマン」が再び登場。しかし今度は３面の真のボスとして出現する。密林内を動物のように駆けめぐり、多彩な攻撃を仕掛けてくるコイツは、攻撃力、耐久力ともに高い。

EPISODE4 「旧世紀の地下プラント」新エリアを発見！

禁忌の森を抜け出せたのも束の間、今度は旧世紀のものと思われる巨大地下プラントへ迷い込んでしまうといった展開に。そしてこの4面にも分岐があることが判明。分岐点などは未確認だが、異なるルートがあるのは確かなようだ。

十文字にレーザーを出す旧世紀のガードロボ「スイーパー」。

3方向を囲み攻撃してくる中ボス「ガーディアン」。

数種類の光学兵器を体内に備えるボス「ランドドーラ」

どこかでルートが分岐する

エピソード途中にルートが分かれているような印象を受けたので、その異なるエリアの写真を紹介しよう。全体を通して空中戦になっているが、敵が異なるとか、縦横のカーブが多い少ないなど違いは結構あるようだ。

巨大なエレベーターブロックが上昇を始める。まるで兵器工場のようなエリアだ。

ボス直前のエリア。どのルートを通っても、最終的にはここに到達するのだ。

長いあいだ眠りについていたガードロボット。水中から次々と出てきて、激しい攻撃をしてくる。

垂直に伸びる穴を飛行。敵も激しく攻撃してくるので、決して気は抜けない。

4面は大半がこの水路で構成されている。内部構造はかなり入り組んでいて、分岐点も数多くありそうだ。

ほかにもルートの分岐が

このエピソードのルートは2つだけではなかった。今回新たに発見されたルートを紹介していくぞ。やはり、決まったところから異なるエリアへ進んでいくのか？　という程度以外は全くわかっていない。まだまだ謎は多い。

いつのまにか、見慣れないルートに入り込んでしまったようだ。ここはドコ？

明滅する部屋を出たところ。入る前と同様に、ここもまた部屋を出ると再び薄暗くなり、不気味な雰囲気を漂わせている。なかなか凝った演出だ。

水路を飛行中、垂直の穴を今度は上り始める。同じポイントでも下降したり上昇したりと、その法則は謎のまま。そのシステムはどのようになっているのだろうか？

明滅する部屋。部屋に入ると突如部屋が光る。

石板が吊り下げられている部屋。ここを通らないルートも存在する。

PANZER DRAGOON ZWEI SPECIAL INTERVIEW

開発者が語る「パンツァードラグーン ツヴァイ」

5面以降は村を襲った敵と対決します。アッと驚く展開になりますよ。

編集部：オープニングデモもついに完成して（これまでのサンプルROMにはショートバージョンのオープニングが収録されていた）イメージがかなり変わりましたね。字幕で翻訳しているナレーションの言語は何語なんですか？

近藤：パンツァー語。（笑）架空の言語です。それだけに、すごい苦労がありましたね。

編集部：何か参考にされたものとかはありますか？

近藤：ギリシャ語をもとに作っている……らしいんですが。（笑）どういうふうに組み立てているのかはよくわからないんです。でも、ちゃんと言葉になるようにね。英語に近い文法で言葉を並べています。まったくのギリシャ語というわけでもないですね。これはプロの声優さんにやっていただいているんですが、やっぱり素人がやるのとではぜんぜん違いますね。

編集部：今回、4面の明滅する部屋が初公開になりますが、この部屋は遺跡内において重要な意味を持っているのですか？

近藤：設定上では深い意味はありません。しいて言えば、隠しルート的な存在です。暗いうえに敵の数もかなり多くなっているので、このルートに来てしまうと撃墜率を上げるのは難しいですね。この場所にしか現れない敵もいますよ。

編集部：この部屋にはどのようにすれば行けるのですか？

近藤：秘密です。ユーザーの方に探していただきたいですね。

編集部：先日お話をうかがったとき、偶然にルートを見つけることもあるということでしたが、そのあたりの分岐のシステムはどのようになっているのですか？

近藤：詳しいことはお話しできませんが、ドラゴンの操作の仕方によってとだけ言っておきましょう。

編集部：1面に現れる謎のドラゴンが、2度目に登場するのはどのあたりになるのでしょうか？

近藤：物語の終盤ということで勘弁してください。

編集部：謎のドラゴンと村を襲った敵がいっしょに現れるということは、村が襲われたのは「災いを呼ぶもの」という村の言い伝えのように、ラギが原因なのですか？

近藤：村が目標となって攻撃されたのではないんですよ。実は謎の戦艦は、自分の通り道にある文明を破壊していくんです。それが明確な意思を持っているかどうかは謎なのですが、たまたま戦艦の通り道に村があった、ということです。ランディにとっては、言い伝えのことがありますから、やっぱり、ということになりますが。

編集部：それでは5面以降の見どころをお願いします。

近藤：1面で村を襲った敵と、直接コンタクトを取ることになります。これまでとは違ったアッと驚くような展開になっていますので期待していてください。

セガ・CSソフト研究開発本部
近藤智宏氏
毎号、興味深いお話を聞かせてくれる、「パンツァー」シリーズの制作チーフ。「ツヴァイ」の発売日を控えて、多忙な毎日を送っている。

野々村病院の人々

特報!! SPECIAL REPORT
完成度――――90%

●エルフ●４月26日発売●6,800円●アドベンチャー●１人プレイのみ●X指定18歳以上

愛・恐怖・優しさ・・・・・リアルな感情がそこにある

コンシューマ・ゲーム業界に大きなインパクトを与えたエルフの参入と、第１弾タイトル「野々村病院の人々」。今回は、完成度を上げたサターン版のグラフィックと、エルフの開発スタッフへの直撃インタビューを中心に、「野々村病院の人々」の世界をじっくりと紹介しよう。

今まで家庭用機にはなかったジャンルのゲームだけに、ゲーム業界の関係者はもちろん、ユーザーのみんなも大きな興味があるはず。サタマガでは、そんなみんなの気になる部分を、できるだけ深く掘り下げていく予定だ。次回からはゲームの内容にも触れていくので、期待して待っていてほしい。

喜・怒・哀・楽だけじゃ足りない

「野々村病院の人々」が表現しようとしているもの、それは、今までのゲームになかった「リアルな人間関係」。サスペンスドラマに必ず出てくるような、嫉妬、欲望、情愛といった感情。これらなくしては始まらないストーリーなのだ。

惑

西条探偵事務所の所長、西条貴文。主人公・海原琢麻呂のライバルだが、胸ぐらをつかまれて、戸惑っている。いわゆるオトナのかけひきですよ。コドモはマネしちゃだめですよ、胸ぐらつかむなんて。

優

ちょっとヤンキー風の看護婦、野際美保ちゃんが、意外な一面を見せる場面。子どもがロビーで泣いているのを慰めているところだ。普通のゲームにもある感情だけど、画面が……ね？

驚

琢麻呂にキスをせまる、牧野智恵ちゃん。彼女と琢磨路の間に芽生えた愛が、ここまで育った過程には、いったいどんなストーリーがあったんだろう。考えるだけで、いまからドキドキしてしまわないか？

愛

廊下で琢磨路とぶつかってしまった島木加奈ちゃん。驚きの表情が見てとれる。これが琢磨路との初めての出会いになるのだ。はたしてこのコは、ストーリーにどう関わってくるのか？気になるところだ。

なぜ それが 必要になるのだろうか……

巷にあふれるニュースやドラマ、小説。殺人が起こる背景に必ず絡む「情愛のもつれ」。もし、意味なく人を殺す、サイコパスばかりが登場するゲームが出たとしても、必然性のない、リアリティに欠けるものになる。その意味で、「野々村病院の人々」に登場するHシーンは、ストーリーへの感情移入を助ける役目を果たしているのだ。

西条の事務所にいる伊藤涼子ちゃんが、スクーターと接触事故をおこしてしまった!! でも大丈夫そうだね。

英語の「Passion（パッション）」には、激昂、激怒といった意味もある。この単語に「犯罪」を意味する「Crime（クライム）」をつけると、「痴情のもつれによる犯罪」となる。

樹桃子ちゃんの具合が悪くなってしまい、琢磨路がベッドで介抱してあげるシーン。主人公の愛と優しさとスケベ心が、このシーンに大きな必然性をもたらしている。実際にプレイしてみるとよくわかるだろう。

élf の開発スタッフに聞く「コンシューマへの一歩」

完成に向け大忙しの開発スタッフに、インタビューをお願いしてみた。

編集部：まず、ゲームそのものは現状でどれくらい完成してるんでしょう？

T（グラフィック・チーフ）：絵も入れてだいたい90%といったところでしょうか。今、一生懸命グラフィックのクオリティアップに努めているところです。ただ、量がとても多くて……新しい人材がものすごくほしいところですね。

編集部：グラフィックの構図は、パソコン版と同じものが使われるんですか？

T：ええと、サターンではまだ出せないようなビジュアルを、原画レベルで28枚ほど修正しましたが、あとは全部パソコン版と同じです。

編集部：ゲームのシナリオというのは、パソコン版と同じなんですか？

T：ええ、まったく同じです。セリフを若干修正しましたが、エンディングの数も同じですし、難易度もパソコン版と変わってませんね。

編：サターン版のウリというのは。

Y（プログラム）：登場人物のセリフですね。ゲームの性格上、すごい量の文字データがあるんですが、主人公のセリフと状況説明以外は全部声優さんがしゃべってますから。

編：声優さんを選ぶ時に気をつけた点は？

Y：やっぱり、元のイメージを壊さないように、注意を払いましたね。声ひとつで、ゲームのイメージが変わってしまうこともありますから。

編集部：X指定ということで、ちょっと内容を誤解しているユーザーもいるんですが……。

T：確かに、エッチなシーンはありますが、それがなくても十分に楽しめるストーリーですから、一度プレイしていただきたいと思います。パソコンでも支持を得ていますし、サターンでもそうなると信じています。

編集部：今後の予定としてはどんなものを？

T：やはり、サターンの機能をフルに使った、オリジナルゲームを出したいですね。

編集部：人材がほしいとおっしゃってましたが。

T：いや、まじめな話、技術よりも、やる気のある人がかなりほしいです。仕事はかなりハードですけど。

編集部：本気で希望する人は編集部に、履歴書と自己PRを送ってもらいましょう。

T&Y：応募を待っています。

グラフィックT氏

サターン版野々村病院のグラフィックを一手に引き受けているT氏。「Macintoshとの格闘の日々が続いてます」

プログラマーY氏

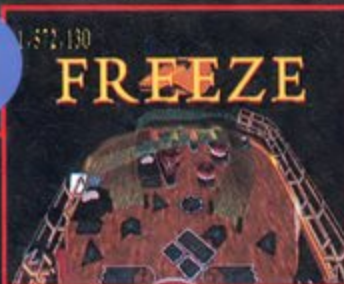
Windows版から担当になった、プログラマーのT氏。「サターンは初めてなんですが、頑張ってますのでよろしく」

PINBALL Graffiti
ピンボールグラフィティ

- パック・イン・ビデオ
- 6月発売予定
- 価格未定
- ピンボール
- 1人プレイのみ

ピンボールの持つムードまでバッチリ再現!!

日本では派手な人気こそないものの、海外では大会が開かれるほど市民権を得ているピンボール。このピンボールをコンピュータ上で再現する試みは、今までに何度も行われ、そしてそれなりに人気があった。それらのデジタルピンボールに共通する特徴は、どれも本物のピンボール以上にフィーチャーが多く、演出が派手であるということ。しかしこの「ピンボールグラフィティ」は違う。デジタルピンボールではなく、あくまで本物のピンボールをシミュレートしているのだ。

ディスプレイもうまく再現

本物のピンボールには、ステータス表示用のディスプレイがついているが、それをも再現。ゲームのじゃまにならず、それでいて見やすい。

何から何までリアルに再現するため、ポリゴンを採用。というわけで、視点も自由に変更できるぞ。

ピンボールプレイ

ふつうにピンボールをプレイするモード。テーブルは3台用意されていて、もちろん好きなテーブルを選んでプレイできる。ピンボールは得点を競う、今となってはめずらしいゲームなので、テーブル別にハイスコアの記録も可能。

ストーリープレイ

プレイヤーは、アメリカ大陸を旅しながら、ピンボールの世界チャンピオンを目指す青年となり、シナリオを進めるモード。アメリカ各地で開かれるピンボール大会に出場し、ピンボールの腕を少しずつ磨いていく。

制作者インタビュー

── テーブルのデザインについて、お伺いしますが、なぜ古めのテーブルにしたのですか?

メーカー(以下MK) 今回はテーブルデザインを有名なピンボールプレイヤーにお願いしているわけですが、とにかく競技台として面白いことをコンセプトにしています。最近のテーブルは演出過剰気味で内容が乏しいものではなく、ピンボールが飛躍的に進化を遂げた1980年代のテーブルに見られた楽しさを表現したいと思っていました。また、フルポリゴンのため、画面をほかの2Dのピンボールほどは精細な表示はできませんので、その分視点切替によるダイナミックな動きで楽しめるようにと考えています。

── ストーリーモードがついたピンボールは世界初でしょう?

MK それはどうですかね?(笑)

そもそもシナリオを採用するきっかけとなったのは、たまたまTVで見た、アメリカで行われているピンボール大会の取材番組でした。参加者は1年も前から大会のために、酒場や自宅で腕を磨いているんです。テーブルの雰囲気も大人っぽいことだし、これを遊んだ子供たちがアメリカ大陸を旅する雰囲気を感じながら、少しだけ大人の世界を垣間見ることができればうれしいですね。

ピンボールフリークを納得させる違いのポイント

POINT 1 完全3Dである

ということは視点切りかえ可能!!

ピンボールをよりリアルに再現するため、ポリゴンを採用しているこのゲームでは、プレイ中のいつでも、自由に視点を変更することができる。単に視点を切り替えられるだけにとどまらず、ボールから見た視点など、ちょっとプレイは難しいがユニークな視点も用意されている。

ボールからの視点。叩かれてはじかれる、ボールのツラさがわかる!?

テーブルをすべて見渡すように設定すれば、本当にピンボールで遊んでいる気分になれるはず。

拡大縮小も思いのまま。あまりテーブルに近づきすぎると、ゲームはしにくいけど絵はキレイ。

POINT 2 ターゲットは中学生以上

ということは細部まで本格的!!

このゲームで用意されている3種類のテーブルは、どれも日本でトップクラスの腕と知識を持った人達の設計によるもの。そのため各テーブルからは、強いこだわりが感じとれる。またテーブルの設計コンセプトも「演出過剰でありながら内容が乏しい最近の台のようにはしたくない」という考えがあったそうで、とにかく遊んで楽しくなれることを心がけて作ったという。その甲斐あって、質感のあるアダルトな雰囲気を出すことに成功している。暗い中に浮かんだぼわーっとした光を再現したり、技術的にもいろいろ研究したようだ。

ピンボールの醍醐味の1つ、マルチボールももちろん再現。あわてずにプレイできる？

テーブルにはそれぞれバックグラウンドストーリーがあり、それを知っているとなお楽しい。

POINT 3 ストーリーモードがある

ということは1本で楽しみ2倍!!

ピンボールゲームは数あれど、ストーリーモードがあるのはこのゲームが初めてだろう。プレイヤーはアメリカを旅しながら、お金を稼いだり情報を集めたりする。そして各地で行われる大会に参加してチャンピオンを目指すのだ。

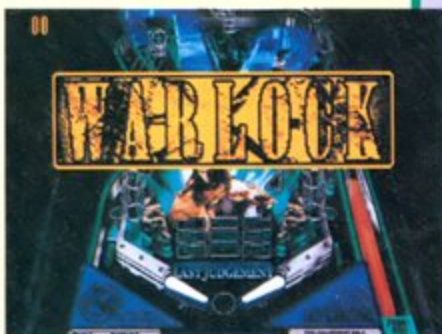
大会は腕によってグレード分けされていて、大会で勝たないとグレードが上がらない。主人公の青年は元バスケットプレイヤーだったので、これを利用してお金をかせいだりもする。アメリカ気分を満喫するにはいいモードになっている。

大会が開かれている場所まで、あるいは情報収集のため、アメリカ全土を移動。

ショップでは、いろいろなアイテムを買える。便利なグッズで楽をしよう。

酒場でピンボール勝負をしたり、路上でバスケット勝負をしたりして、小遣いをかせぐ。また、大会が開催される場所や日時、テーブルの攻略法などの貴重な情報も、がんばって手に入れよう。

サターン版の隠れた名作ソフトを体験できるありがたいコーナー

雑誌で見て「あ、これ面白そう」と思っても、なかなか購入までの踏ん切りがつけられない……そんな”良くできているんだけどちょっと地味”なサターンソフトにスポットを当てるのがこのコーナーだ。毎回、発売中のサターンソフトの体験版を収録していくとのことなので、他人の意見に左右されずにゲームを買おうかどうか判断できる”いい機会”として利用しよう。ただ遊ぶだけでもいいが。

今回の収録タイトル
「ラストグラディエイターズ」

KAZeの本格派ピンボールゲーム。この体験版では1つの台を1ボールだけ楽しめる。

「企業名の入れ込みモノ」とはワケが違うタイアップのゲーム

ゲームと企業広告の結びつきは何も今に始まったわけではないが、過去のそういった作品は、ハッキリ言って、ゲームまたは広告のどちらかが「とってつけたようなもの」だった。しかしINTERACTIVE ADVERTISINGは、その企業・商品のコンセプトに合わせた形でゲームが作られているので、従来とは違うプレイ感覚を味わえる。

資生堂

「スーパーハードランラランララン」のペンギン君が南極を舞台にレース。

日本テレコム

ゲームを進めるうちに日本テレコムのサービスがわかる横スクロールアクション。

デジタル・コンテンツのクリエイターに朗報 可能性が広がる「ユーザー参加型プログラム」

CGや音楽、10〜15秒ほどのデジタルムービーなど、コンピュータで作った”作品”をプロ・アマ問わずに紹介していく、言わばユーザー参加企画だ。自分の作品の発表の場を求めている人は、今後の展開に注目しよう。

●ゼネラル・エンタテイメント●4月5日発売●1,980円●デジタル・エンタテイ

サターンに新たなプロダクツを提供する

連載性(年3〜4本)、バラエティーに富んだ内容、そして低価格……と、"雑誌感覚のデジタル・エンターテイメント”というコンセプトによって誕生した「GAME

「漫画には読み切りものがあれば連載ものもあるし、単行本だってある。これだけ市場が大きくなったゲーム業界にも、いろんなタイプのソフトがあってもいいんじゃないかと」

ゼネラル・エンタテイメントの森社長が「GAME WARE」の企画を立ち上げたのは、今から約2年半前。サターンの概要が、業界内で徐々に明らかになりつつある頃だった。映画やビデオの企画・製作なども手掛ける会社の社長にとって、近年のゲーム業界は「映画の悪い時期に似ている」と感じるそうだ。

「いわゆる大作仕立てのシリーズものしかはやらなくなって、市場規模がどんどん小さくなっていく。バブルの頃なんかそうでしたけど、安易な売れセンものが数ばかり増えて、結果お客さんを逃がす形になってし

どこにいてもショッピング! の通販コーナー

ゲームソフトや音楽CD、ビデオ作品や書籍などの通信販売コーナー。収録されているカタログを見て、ほしいと思った商品をクリックすれば、値段や商品コードが表示されるので、それを付属の申し込み用紙に記入して手続きをすれば、商品が手元に送られてくるというわけ。将来的にはサターン用モデムによる通信回線を利用したオンライン通販の可能性も考えているというから楽しみだね。

ジャケット写真や内容紹介コメントがついているから、眺めているだけでも楽しめる!?

ソント・メディア●全年齢推奨

WARE」。形骸化しつつある”マルチメディア・ソフト”に対する1つの明確なスタイルともいえるこの作品について、開発スタッフに直接話を伺ってみたぞ！

まった。こういった状況の時だからこそ、実験的なものでもいいから、ちゃんとユーザーの皆さんに向けたもので、なおかつそれが低価格で提供できないだろうか、と考えたのです」（森社長）

従来のゲームソフトにはなかった“連載性”という特徴を生かし、デジタル・エンターテイメントの新たな可能性を提示する「GAME WARE」。インフォメーションなどの文字情報面を担当する樋口氏は、CD-ROMという媒体ならではの“情報”の在り方について、独自の見解を述べる。

「DJの感覚をなんとなく出せたらなと。たぶん、距離の置きかたなんですよ。“見せる”って部分と“見させる”って部分のバランスをいかに取るかという。ゲームでも、自由度がまったくなかったり、逆に自由すぎて何をしたらいいかわからないとつまらないでしょ。”コントローラーを操作したらこんな情報が出てきた”っていう、そういった単純な驚きの部分を大切にして構成していきたいですね」

製品コンセプトの奇抜さだけに頼ることなく、幅広い枠組みとしての”エンターテイメント”のスタイルをアーキテクチャする彼らの今後の活動、作品に注目していきたい。

ゼネラル・エンタテイメント
代表取締役
森 恭一
「GAME WARE」の企画の立ち上げから個々のコンテンツのプロデュース、セガとの折衝など、全面的に参加。

GAME-WARE
編集長
樋口泰人
本業は、雑誌の編集者。「GAME WARE」の情報部分を一手に引き受ける。森さんいわく「アナログ面担当」。

連載形式で全容が明らかになっていく 新間隔のゲーム3タイトルを収録

「GAME WARE」の核ともいえるのが、この連載ゲーム3タイトル。ほのぼのタッチの立体パズル、アーケードゲームでもおなじみのバラエティゲーム、そしてストーリーゲームの新ジャンル、PlayingMovie Game。1号ごとでも単体として十分に楽しめるけど、連載を追っていくとゲームの世界の全体像が浮かび上がってくるという、既存のゲームソフトでは味わえない楽しみが体験できるのだ。いずれも大作指向のソフトにはない親しみやすさをもったタイプのゲームなので、ファミリー4コマ漫画雑誌を読む感覚でプレイしよう。

ピピットボーイの大冒険
宇宙をさすらうスペース・サーファー、ピピット・ボーイが巻き込まれた事件とは？

エジホン探偵事務局
仲間外れの字を探し出せ！　4人まで同時に遊べるから仲間でワイワイ盛り上がろう。

SERIES OF DREAMS
テーマは「男と女のコミュニケーション」。映画プロダクションでもあるゼネラル・エンタテインメントによる実写ムービーによるリアルなラヴストーリーが楽しめる。

サターンからまったく新しい情報を知る サウンド&ビジュアルインフォメイション

速報性に優れる紙媒体の雑誌に対して、[GAME WARE」の情報コーナーでは、1つ1つの内容の深さに重点を置いている。ジャンルは大きくわけでゲーム、音楽、映画の3つだが、それぞれが雑誌の特集記事並みのボリュームで構成されているので、ちょっとしたデータベース的な機能も果たしている。

特に注目したいのは、音楽に関する情報。インフォメーション担当の樋口氏が音楽方面に強いということもあって、マニアックな輸入盤の紹介や、WAVEなどの有名レコード店協力による耳より情報などが充実しているとのことだ。また、今回の映画情報は新作に関するインタビューなどと、「バンパイア」特集で構成されている。

吸血鬼の餌食となったヒロイン一覧。

音楽の特集は「GIRL POP」。

天知る、地知る、男汁!! ついにアイツがやってくる!!

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度90%

PCエンジンで発売され、一部で異常な盛り上がりを見せた超兄貴。スーファミやPSでも続編が発売され、話題を呼んでいるぞ。BGMのライブが開催されれば超満員、そんなアツいゲームが、ついにサターンにもやってくるのだ。期待せよ!!

●メサイヤ●3月下旬発売予定●5,800円
●充血実写シューティング●18歳以上推奨

究極で、無敵で、銀河で最強のアニキ…。

超兄貴シリーズといえば、根底に流れるコンセプト「汗くささ」。もちろん、サターン版にも十分すぎるほどの兄貴臭がプンプン漂っているぞ。やっぱり兄貴はこうでなくちゃね。

1面、鼻炎畑ステージ。ボスは闘いの花粉症兄貴。いきなりとばしてくれるぜ!!

2面、筋肉番漬ステージ。ボスは腕立て体育会系アスリート兄貴。組体操だぜ!!

「超兄貴～究極…男の逆襲～」は、オーソドックスなスクロールシューティング。なんと、最終ボスを操ることができるのだ!!

匂いたつようなアニメーションを見よ!

PCエンジンやスーファミではドット絵だった超兄貴が、ついに実写になった。このリアリティある汗臭さに、君は我慢できるか!?

当然、主人公のイダテンとベンテンも実写なのだ。兄貴!! 姉御!! 僕らはあなたを待ってました!!

もちろんBGMは、あのブラザーズなのさ

BGMも語らずにはいられない超兄貴。「愛・超兄貴」の岩崎琢に、初代「超兄貴」を担当した葉山宏治復活!! ドン・マッコウも強力参加／心待ちにしていた兄貴サウンドが、今、甦る!!

※画面写真は開発中のものです。

THE CIRCLE OF SATURN

土星人の環

NAVIGATOR : pana

給食にまつわる甘ずっぱい思い出（？）を募ったら、楽しい話がたくさん聞けたので、今回はのっけから始めちゃうよ。

給食というと、あげパンや手作りプリン、ミルメークコーヒー味（牛乳に入れるやつ）などが好きだった甘党のオレですが、そんなオレでもとても食えたモンじゃない料理が一度だけ出ました。それは〝マカロニのおしるこ〟です。しかも冷えて固まってる！　スプーンを入れるとマカロニの断面が顔を出し、ああ、マカロニなんだなと実感。味は食えば食うほど気持ち悪くなるというシロモノ。……もう一度食ってみたい。オヤ？

（群馬県・クレイジーじじい・20歳）

さすがクレイジーじじい様のデザート……いやいや、アタシは姉妹品、マカロニの安倍川風（キナコ味）に遭遇したことあるぞー。

あげパンは、底からタテに2つ割りにして、ひっくり返して砂糖を内側に閉じ込めて手につかないようにするのが正しい食し方だと言い張ってきかない友人がいる。ちなみにそいつは新潟出身だ。みんなどう思いますか？

（神奈川県・金のさかな・20歳）

少なくともアタシの育った静岡県にそーゆー人はいなかったけど…。でね、給食のスター・あげパンを最近コンビニで発見したんだけど、なんか買う勇気なくって。だって思い出がこわれそうなんだもん。

たしかあれは4年前、僕が7歳くらいの頃のある日、給食のメニューはカレーだった。その日は特別にカレーの上にエビフライが乗るようになっていた。わくわくしながら給食を待っていた。するとある女の子がエビフライが入っている食器を落としてしまった。なっなんということだ。その日のエビフライは半分になっていた。これをエビフライ事件という。

（福岡県・こうちゃん・12歳）

ものすごーい大罪を犯してしまったかのような空気になるのよね、これって。でも固形物だったから半分だけでも食べられてよかったじゃない。これがカレーとかだったら……。

給食の思い出と言えば、私は肉、魚、野菜、乳製品、バターと、何を食べてたのかと思う程、キライなものが多かったんです。で、小１の時、牛乳なんて見るのも触るのもイヤだった私に、一口だけでいいから飲めと先生に無理じいされ、追いつめられた私は、先生が目を離したスキに牛乳を服に染み込ませ、飲んだフリをしたんです（うーん、頭いいー）。そしたら先生は「飲めるじゃないか。じゃあもう一口な」と私をじっと見てるんです。私はもうごまかせない～と思い、牛乳を一気に口に入れた――のはいいけど、あまりの気持ち悪さに口いっぱいの牛乳をおもいっきりぶちまけてしまったんです。おまけに食べたばかりの給食も……。それ以来、牛乳を残すなとは言われなくなりました。

（愛知県・デカパイ）

お残し、牛乳ふきだし、そしてゲ◯……給食の3大悪夢が見事につめこまれた思い出ね。牛乳を吸った洋服の残り香がまたスゴかったことでしょう。さ、甘ずっぱい思い出話はこのくらいにして、いつものおはがきにいきましょか。

panaさん、聞いてください。なんとオレのパソコンの中にネズミが棲み着いていたんですよ！　3日間位ネズミがガリガリとモノをかじる音がしていたんですけど、まさかそれがパソコンの中からだったとは……。もちろんパソコンは動かなくなってしまいました。それだけじゃあない！押入にしまってあったサターンとNEO・GEOのファイティングスティックまでもがコードをかじられてダメになっていました。被害総額は18万６千円也！　それよりもパソコンで「ああっ女神さまっ」ができなくなったことが大ショックです。ネズミですか？　捕まえて外へ逃がしてあげましたよ。殺すのはかわいそうですしね。命は大切です。

（福島県・キサマ＆スクルド・21歳）

えらいっ。パソコンの中って適度にあったかくて、食べカスなんかまぎれこんでるとゴキブリとかが喜んで忍び込むっていうけど、ネズミまでいるとは。春になったらサターンの中からなんか飛び出してくるんじゃなあい？

先日バイト先の友人にサタマガを見せたら、新作ソフトスケジュール表のX指定ソフトすべてに蛍光ペンでマークを入れられ、家で弟に「なんでお姉ちゃんがこんなのにチェック入れてんの」と聞かれました。しかし３、４月だけで９本ものX指定ソフトが発売されるんですね。

（神奈川県・浅野留美・27歳）

サターン君がそんな人だったなんて思わなかったわアタシ……うう。いいの、女の子達は「アンジェリーク」で妄想広げるんだから。ああ、ジュリアス様……。

さって、大変長らくお待たせ……じゃなくて、長い間お世話になりました。アタクシこのたび、里に帰らせていただくことになりましたの。ちゃんと出てきてくれるかどうかわかんないけど、お腹の中のpanaジュニアとともにサターン＆皆様のご多幸をお祈りしてます。じゃ、バイバーイ！

す。じゃ、バイバーイ！

●SATURN噂の真相●サターン版「超兄貴」では隠れボスとして川合俊一が登場するらしい（福岡県・パチンコ原田）

侃々諤々

KANKAN GAKUGAKU

今回のテーマ
「もっと！オリジナル」

今回はオリジナルと移植、それぞれの存在意義に関する意見が多く見られました。移植は嬉しい、でもカットは悲しいあのゲームの話題も……。

●アーケードからの移植がハード普及のカギを握ると言われるが、必ずしもそうとは言えない部分がある。確かに任天堂のファミコンは「ゼビウス」でいっきにブレイクしたものの、その地位を不動のものとしたソフトはスーパーマリオとドラクエではなかっただろうか。スーファミにしても移植作として成功したのはストⅡぐらいで、マリオやドラクエ、ファイナルファンタジー（以下FF）シリーズが任天堂独裁時代を支えてきたと思う。やはりサターンにも前述のシリーズを超えるオリジナルRPGが必要である。その点で、ゲームアーツが開発中だという超大作RPGに期待している。
（広島県・サクラ大戦まだか・23歳）

●ハードを普及させるのは常にオリジナル。移植モノでハードが売れた試しがない。バーチャ２で売れたと言ってもたかが200万台そこそこだ。ましてニンテンドー64がたくさんのオリジナルソフトで勝負しようとしている今、アーケードヒット頼みじゃ心許なさすぎる。やはりソニック級の看板ソフトや充実したRPGラインナップが必要。ゲーマー以外にアピールできなきゃダメだ。
（大阪府・森本哲朗・25歳）

●オリジナル、移植ともそれぞれにメリットがあるわけだからやはり一番の答えは両者の両立だと思う。例えばオリジナルの場合だと「F-1 Live Information」や「パンツァードラグーン」などのニューゲームを出すことで、今のサターンユーザーに好印象を与えることができるし、移植の場合はバーチャ２、「同級生～if～」などのアーケード、またはパソコンのゲームを移植することによって次世代機を持っていない人たちにサターンがほしいと思わせることができる。とうわけで、結論としては①オリジナル、移植の両立！　②各メーカーがよりよいゲームを作る！　以上２つに気をつければいいでしょう。
（広島県・F１GPin土星・17歳）

――ハード普及よりも定着に大きな意義のあるオリジナル、セガはもとより、サードパーティの超大作を今こそ望む!?

そこらの18禁と一緒にすんな！

●まさか「同級生」にHシーンがないとは……。あのゲームはそこまでふみこんでいるからこそあそこまで奥深いストーリーとなり、感動を呼んだと思うのです。それをカットしてしまうとは……。どうせ作るのですから、中途半端なものではなく、本当の完璧さを求めてほしいです。
（新潟県・前咲あすく・22歳）

どうせなら
推奨よりも
指定かな
詠人 健康的な男子ユーザー
解説 パソコン買うほど金はない

東京都・田中一樹

いいたい放題

難易度について一言

●ソフトレビューやこのコーナーで、低難易度ではエンディングが見られないことへの不満や、誰にでもエンディングを見る権利がある、といった声を聞きますが、私はそうは思いません。エンディングはゲームをクリアした人に対してのごほうびのようなものだと考えているからです。RPGもレベルをためてラスボスを倒さなければエンディングを見られないように、ACTやSHTもきちんとゲームをやった人にこそエンディングを見る権利があると思うのです。「せっかく初心者にも楽しい作りになっているのに残念」という表現もおかしく思えます。１本のゲームを買ってプレイした人間がいつまでも初心者だということはありえません。もしそうなら、その人はゲームすることに努力をしていないということではありませんか。苦労あってのエンディング、私はそういうゲームが好きです。
（大阪府・平有起・18歳）

――イベントやステージをクリアすることで、実生活よりも手軽に「達成感」を得られるあたりがゲームの魅力のひとつだと思うんだけど、そこにどこまで重きを置くかが問題かなあ……。

キャラゲー侮るべからず

●キャラクターもの、かつては「ウケねらいのつまらんゲーム」と言われ、原作のファンからはひんしゅくを買い、ゲーム好きからもそっぽを向かれていた。しかしっ！「レイアース」や「ガンダム」をやるにつけ、そんなイメージもふっとんだ！　このこだわり！　この面白さ！　これを生かして「スレイヤーズ！」をやってもらいたいものだ！　パンプレさん！　たのんますぅぅ。
（東京都・もりたとおる）

ソニック格闘に異議あり！

●祝・復活！　しかしなぜ格闘？殴り合うソニックとテイルスを見てみんな楽しいか？（エッグマンに洗脳されているとかいう安易な設定は勘弁して！）AM2研の対戦格闘は人間のもつ破壊願望にストレートに作用するものだから、ソニックのキャラクター性との相乗効果でバーチャ以上に一般層や低年齢層のプレイ人口が増加するかもしれない。しかし私個人としては小さい子供が平気で暴力的なものと接してほしくないのだ。

またAM2研は"格闘2研"ではない。ソニックのもつスピード感や爽快感を大切にしつつ対戦となれば、3on3やフットサルといったスポーツものが断然適している。技術的な問題もあると思うが、新たなジャンルに恐れずに挑戦してほしい。ソニックはセガの顔である。他のキャラクターと一緒にしてはいけない。安易な方向に流れずにキャライメージを大切にして大事に育ててほしい。
（静岡県・イガ）

――愛すればこそ、の意見だ。

隠しきれないこのショック！

●負けた……プレイステーション（以下PS）に。FFⅦ発売と聞き、そう思ったサターンユーザーは私だけではないと思う。世間にはドラクエ、FFを越えるRPGはまだ存在しないというのが現実。はたしてサターンはどういう対抗策をとるのか？　がんばれサターン！　最後まで見守ってるよ。
（宮城県・蓬田晴美）

東京都・山口公介

サターン川柳

いきなりですがSPECIAL版

さあ春です。短冊もって筆もって川柳詠みに出かけましょう。言い足りなけりゃ短歌もOK。

奈良県・津田雄一

デイトナよ 涙はいかん 男だろ

詠み人：時代を感じる男

（労い）泣くなデイトナよ、お前はよくやった。しかしセガラリーには勝てんのだ。時代というやつだ！

愛知県・グレイトボッサズ

アクセスの 間にひとつ 技覚え

詠み人：グレイトボッサズ

（解説）バーチャ2初心者の句ですね。ローディングの間に↓↓Kを覚える……と、こんなカンジですね。

千葉県・MEGA壱號

サターンの ROMを初めて 差し替えり

詠み人：GIGA衛門

（解説）今までパワーメモリーを差しっぱなしだったがTARSの登場でついに差し替えることができる喜び。

埼玉県・佐藤佳秋

受験生 高校決まり セガサターン

詠み人：せいせきゆうしゅう

（解説）3月以降、サターンの売り上げが急増することを予言しよう。――解禁された人おめでとう。

山口県・四郎正満

知ってても ページの隅で「かもしれないぞ!?」 メーカー許さぬ 新情報

詠み人：赤松道円

（欲求）知ってんねやったら、書いてもーたらこっちのモンやないかい!? ――そーは問屋が卸さへんねん。

東京都・もりたとおる

スクウエアも セガサターンも 救うえや

詠み人：RPGファン

（しみじみ）本当にねえ、RPGてのはやっぱりああなるよね。わかってるメーカーはさすがっすよ。うん。

埼玉県・大附健晃

夢の中 チラチラ動く ゲームキャラ

詠み人：天下人

（解説）2日徹夜してゲームに燃えると寝た時にこうなるという意。――起きてても見えるまでやろう。

新潟県・ちっちゃなきよじん

差したのに 認識しない わがサターン

詠み人：えつまた

（ショック）パワーメモリーを差してゲームを立ち上げたのに、ノォ〜！――最近事故多発中らしいが……。

サターンKは 何もないが 心(ハート)がある

「俺はいける」

福岡県・マネキン9.2

（激励）何もないがってそりゃあーた……。でも愛を感じるのさ、妙に。

土星人 今ではすっかり 日陰者

同じ過去を持つ

詠み人：ネオジオ仮面

「使うだけ使って用済みかい…」

静岡県・理不尽丁

（解説）セガール君がこの仲間に加わる日も近い……のだろうか。

東京都・誉久美

（感想）開発陣もびっくりのこの事件。事実はゲームより奇なり。

ナイスポォズでぇす

シェー

〈2/6号p185より〉

●これはどうみてもイヤミのポォズではないか。

（岐阜県・岐阜県民のむすこ・18歳）

ついにコーナー化!?

サターン格言

撃歩翻胯・翻胯

（五十歩百歩）

解説：名称と硬直時間が違うだけで、技自体はたいして変わりがないこと。

漁夫のジェフリー

（漁夫の利）

解説：開始直後にたまたま出したトーキックが当たり、そのままスプラッシュjからライデンドロップでKOしてしまった。

（2作とも静岡県・青い信号）

当たったと雖(いえど)も届かず

（当たらずと雖も遠からず）

解説：一年程前、ラジオ番組でコナミがリスナープレゼントに用意したのがサターン版「ときめきメモリアル」だったという故事に由来する。当選者は経過を報告するように。――本当かよ、おい……。

ソニーは問屋が卸さない

（そうは問屋が卸さない）

解説：PSの流通形態を表す。読んで字の如し。

（2作とも埼玉県・格言野郎テツ）

鎮星画廊 超拡大版

GALLERY OF SATURN ROLLING THUNDER SPECIAL

今号は特別に2ページ使ってイラストを大放出！　どさくさにまぎれて困ったちゃんも大放出！　これは春の珍事かもしれない……。

千葉県・舜帝命

いかがわしい目のパイちゃんありがと。でもって高校合格おめでと。

東京都・骨凡太

なんか3人（?）娘のおちゃめさがよく出てるよね。

福岡県・相川敦(21)

隠れ大穴との呼び声も高いエヴァンゲリオンはイラストも激戦中。

岩手県・銭蛙

めずらしい、おしゃれなウルフに感動……？

富山県・杉本ヲメツ(18)

そういえば、イラストではみんな彼女にスカート穿かせているんだよね。

三重県・墓掘り人(21)

キッズなのにこの胸はどうだとか、オヤジ達はどーすんだとかいろいろありますが……。

愛知県・きしめん太郎

〔一席〕

埼玉県・ウド鈴木

ついにハニー嬢が一席を獲得ーっ！　とにかく気合いの入り方がすごい！　狂おしいまでの愛を感じる力作だ。作者の「命かけて描きました!!」の言葉はダテじゃないよね。絶妙のトーン処理が、印刷で伝わりにくいのが残念だ。

東京都・伊藤卓矢

何が彼をここまでさせたのだろう……。猿と呼んでくだされ。

茨城県・ワードナのまぬけ

どっちも元気いっぱいのルシオンちゃんでグッドです。声の正体はわかったかな？　狼男（?）エルゴート様のイラストもバンバン送ってね。

福岡県・マネキン9.2(16)

ああっ早くショコラ様にしばかれたい……じゃなくて、エヴァと並んでファンの期待度大の爆れつであった。

奈良県・暴れん坊天狗(18)

3人娘と違って濃いいお2人。彼らのたくましい太股にメロメロな男性ユーザーも多いと聞く……ウソ。

東京都・ハナタロー

大阪府・サガセターン

東京都・イザヤ

こんなトコまでですぺさるにすんなっ 困ったちゃんズ

群馬県・クレイジーじじい(20)

この間、緊迫感……。すでに何を送っても困ったちゃんズに来てしまう貴殿の作品であった。

埼玉県・永沼純也

クレイジージじい氏と双璧をなす困ったキング永沼殿……。

〔退席〕

埼玉県・モリモリチームの健ちゃん(19)

その熱意を買おう。熱意だけね。

東京都・藤井翔(6)

お母さん、このコーナーに載ることがどれだけスゴイことか、翔くんによく教えてあげてくださいね。

神奈川県・大藤剛史

ウケねらいで描いたつもりが予想以上の仕上がりにご満悦のご様子……。こらこら。

栃木県・たーしろ

大賞受賞者の次回作が困ったちゃんとは……!? あんなにいた土星人、どこ行っちゃったんでしょね。

愛知県・北原昌明(20)

ミュシャ風の背景に包まれたステキなモリガンお嬢様。月がきいてます。たまにはこういうのもいいよね。

沖縄県・東恩納義晃(16)

見れば見るほどアジのある……。最後のドラちゃんの哀愁が……うう。ところでキミの名はなんとお読みすればいいのかな。お好みソフト名とともに教えてくれい。

〔末席〕

塡星劇場(てんせいげきじょう)

神奈川県・ブロンテ

彼がキメればキメるほど笑っちゃうね。

三重県・ターザム鈴木

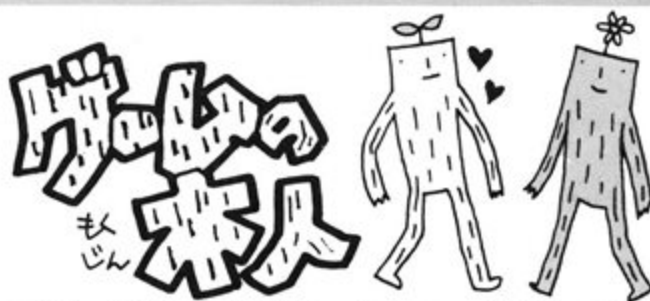
これでついプッと笑ってしまった人、歳がバレるってばさ。

宮城県・右足

ローズ様にこんなヒキョーな裏技があっ。そーか、寝グセだったのか……。

ふてきな奥さん&予備軍

●ゲーセンでリオンと出会って1年、私にとって彼はアコガレの存在でした。あの頃は年上の彼とつきあってたんだけど、何かものたりなかった。そしてやっと見つけた15歳・高校生・ナマイキ盛りの今の彼。ちょっぴり不良っぽいくせに涙もろいところにモーレツにリオンを感じる……● 「オレのどこが好き?」なんて聞かれるたびに「リオンにクリソツなところ」と答えそーになる自分がちょっぴりコワイ。(埼玉県・柿沼紀久代・21歳)
——キャンディーズかい、まったく。

●ダンナ様、「バーチャコップ」うまいのはわかったから、早く「ダイダロス」のエンディング見せて(妻はエンディングマニア)。娘よ、「レイアース」2回めなのはわかるけど、ラファーガが死ぬとこ早く見せて(母は金髪・ソードに弱い)。おまけに「リグロードサーガ」はいつ終わるんじゃ(母はしじまるのファン)。彼女は2つのゲームほったらかしでカーディアンやってます。
(兵庫県・上原浪江・ああ42歳だ)

●友人が「前に主人がセガのパナソニックを買ってきたけど、おもしろくなかったから売った」と言い出したのでビックリ。最初は何のことだかさっぱりわからなかったけど「ホラ〜あの青くてとんがってるヤツ」の一言でやっとソニックとパナソニックを完全に混同していることが判明。勝手に「セガ・松下統一規格」を作らないでほしいものです。しかし木人とは思えないほどのタイムリーな間違いだと思いません?(宮城県・亀田葉子)

こだわりのイッピンEX メガテン讃歌

サターンに感涙!! by コレキヨ

「悪魔召喚士」やりました!! あまりの美しさとカッコよさに、もうクラクラです。思えば1年前、どの次世代機を買うかで迷う余地もなく迷ってた私に、一石を投じてくれたのが、「サターンでメガテン戦略決定」との神の声。ああ待っててよかった。3D…ザ・プレイス…を選ばなくてよかった。私には一週間早く正月が来ました。(笑)
CD-ROMということで、多少進みはスローペースに感じられますが、それを補って余りあるストーリーと、美麗なグラフィック!! もう、サターン持ってない人がかわいそうなくらい。持ってても買わない人が憎らしいくらい。(笑)
シリーズ中、一番「センス」の光ってる作品です。そして何よりも、本物より本物くさい金子キャラに動かされるはず。これを買わずしてサターンのRPGは語れないぞっ!!!

兵庫県・伴田是清

DDS DEVIL SUMMONER

東京都・日向あき(18)

真・女神転生

北海道・ベム十五

●やったぜいっ! ついにデビルサマナークリア! 無職のオレッチに冷たい視線を送る家族を尻目に成し遂げられた名誉ある賞である……。これで職につけるう。
(茨城県・けんぺん・20歳)

俺のサターン

EVAサターン

●エンディングに近づくと暴走して口を開くサターン。ソフトは緊急脱出する。色はもちろん青・紫・赤。
(栃木県・神風特効EVA零号機・17歳)

手がサターン

●よりによってテスト中などの忙しい時にたびたび見られる現象。まったく困ったもんだ……。
(三重県・DAI・21歳)

ガセサターン

●スクウェアとセガが手を組んで、「ソニックRPG」が発売されるサターン。

マゾサターン

●ヒモで縛ったり、ローソクを垂らすとあら不思議、64ビットになるサターン。

ポイサターン

●町中でよく見かける。心の落とし物である。
(3作とも大阪府・GUY神・18歳)

ひとことfrom地球人

◆VFのポートレイトシリーズのCGを本にして販売してくださるようセガさんにお願いしてほしい。
(宮崎県・H.H)
◆思考型のゲームがたくさん出るようにプッシュ!(鳥取県・Y.S)
◆デイトナウマって、牝馬じゃないんでしたっけ……?
(神奈川県・A.S)
◆ゲーセン行った。バーチャロンやった。デムジンにパーフェクトで勝った。乱入されてパーフェクトでまけた。ああ、オレの200円……。
(兵庫県・K.B)
◆機種のVGって何ですか?
(H.M)
——業務用ゲームのことです。
◆もったいなくてリチウム電池が使えません……。(茨城県・A.K)
◆今高校入試の勉強中で、なかなかサターンで遊べません。早くパンツァーやりたいな。
(神奈川県・N.S)
◆ジャンルが多様化されてきていますが、さらに広げてみてください。
(群馬県・M.T)
◆サターンにパソコンのロータス1-2-3を移植できないでしょうか?
(兵庫県・K.Y)
◆私はポリゴンが嫌いです。
(千葉県・Y.S)

ガァ〜ン! そちらも裕さんで……!?

●新聞の片隅に見つけたこの広告……。バーチャ3の開発も忙しいでしょうがあんまりです、裕さん! (茨城県・田所康成)
——うちの編集長の裕さんって話もあったりして…。裕さん、一刻も早く連絡してあげてね。ネタにしてゴメン。〈'96/12/3朝日新聞より〉

裕さん 皆、心配しています 必ず、連絡下さい。 珠実

3月8日号のゴメンナサイ

前号P204-205「レッドカンパニー西の市通り」におきまして印刷工程上の手違いにより、コーナータイトルが抜けていました。読者の皆様ならびに関係者の方々に謹んでお詫び申しあげます。P160「おまかせ!退魔業」の記事中、監督の氏名が「金田満」氏となっていますが「金田龍」氏の誤りです。また、価格にも誤りがありました。ご本人および、関係者の皆様に謹んでお詫び申しあげます。

——おや? はがき募集のINFORMATIONはどこに? 次のナビゲータは誰なんだ?

緊急事態発生! 次号Voyagerに何かが起きる……!?

The Future Is Now SNK®

in SEGA SATURN MAGAZINE

あともう少しであの感動を分かち合えるんですね。完全移植のKOF'95。ああ……ウレシイ。最近は編集部に常駐しているKOF攻略スタッフたちもこのコーナーの制作に参加(？)。作り手も盛り上がっております！

SNK INFORMATION
NEO・GEOWORLD 春のイベントのお知らせ

日時		イベント
3月9日(土)	15:00〜16:00	北野誠・鈴木紗理奈・長与千種来場！「美と笑いと闘魂のサタデーパーティ」「SNK 一撃ネオ・ラ・ジオ」公開録音
3月20日(祝)	1回目 14:00〜 / 2回目 16:00〜	たけし軍団来る！「松尾伴内&ラッシャー板前の爆笑コントショー」
3月24日(日)	14:00〜	桜井智ミニライブ開催
3月25日(月)	●公録時間1:00〜	松本梨香のゲーマーズナイト公録&体験バスツアー
4月7日(日)	15:00〜16:30	IBS茨城放送・公開録音 ちびっこ体験隊大集合「鹿島アントラーズ・黒崎選手とラジオに出よう！」
4月21日(日)	15:00〜16:00	チバレイプロデュース "ポスト"チバレイ「マルチメディアBUSTERS！」(チバレイの2代目をご紹介します！)
3月9日〜4月21日までの土・日曜日	毎回先着200名まで	テーマパーク「ナゾ解きお宝探しゲーム」
4月7日(日)	●決勝14:00〜16:00 ●予選3月24日(日)15:00〜 31日(日)15:00〜	最強は誰だ！第1回NEO・GEOGAME大会「ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝」異種格闘技王座決定戦

このコーナーでもすっかりおなじみになった茨城のネオジオワールド。もう行ったかな？ 左に挙げたように、この春のネオジオワールドは楽しみなイベントが目白押し。まだ未体験の人は気になるイベントをキッカケに行ってみては？

さる2月25日に行われた龍虎の拳 外伝のゲーム大会。

NEO・GEO最新情報

SNKの梅本です

まだまだ寒い日が続きますが、みなさんいかがお過ごしですか？ そんな日は家に帰ってインターネットのSNKのホームページを見るのが良し！

(神奈川県：中村某) 今でも覚えている人は多いはず。ネオジオはSTGも結構見逃せないのだ。

ついにサムスピシリーズの移植決定！ サターンユーザーの願いが次々にかなえられていきますね。さて次はやっぱりアレですか。「龍虎の拳2の移植を！」(京都府：野津久志) 2だけと言わず全作移植希望！

(京都府：コノハナ) もうすぐ春ですね。KOF'95も発売だし、斬紅郎の移植決定、ネオジオファンのサターンユーザーには嬉しい春ですね。ナコルルの笑顔もサターンで見れる！

ケンスウファンのお姉様も多いらしいですが、こんなBFが欲しい若い娘さんも少なくないとか……。

肉まん2口では、ちときつくないですか？ のどにつまらせないよう気をつけて下さい (茨城県：八重業那人)

移植が決定の斬紅郎の新キャラ、リムルルへのアイラブユーが届いております。これでサターンでもリムルルと会えるぞ、お姉さんのナコルルファンも良かったね！(三重県：好奈)

あて先はこちら

今月は餓狼クリアファイル+αを、好奈さん、コノハナさん、野津さんにお送りします。次回のプレゼントは、龍虎の拳外伝関係の品を3名様に。藤堂の娘さん…可愛いぞ〜！

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンクセガサターンマガジン編集部「SNK WORLD」係まで。

220万人の「WA大戦略」プレイヤーに贈る

愛と勇気の ワールドアドバンスド大戦略

プレイヤーズROOM

戦略レベルから戦術レベルまで、あらゆる作戦が実行できる「WA大戦略」をこよなく愛するユーザーのために存在するのが当コーナー。姉妹版「作戦ファイル」の発売を目前にし、気合いも400%にアップ状態だ。

猪野清秀

最近は「作戦ファイル」のマップ貼りばかりしている、愛と勇気と希望と肉球大好きなシミュレーションゲームライター。最近の地震で本棚の一部が倒壊し、資料が散乱、ひどい目にあったという。知人の「データベース化したら?」との助言には、「入力するだけで一生かかっちゃうよ」とのこと。世の中そんなに甘くはないということだ。

目指せ大勝 難解マップパーフェクト攻略 ドイツ編 ツィタデレ作戦

作戦時期：1943.7.4～1943.8.2

近いようで遠い敵へ、パンターを派遣せよ

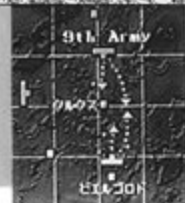
モスクワ南西部にあるクルスクでの史上最大の戦車戦をテーマとしたのがこのマップ。史実どおり要塞などで防御を固めたソ連軍に対し、ドイツ軍が攻めるシチュエーションとなっている。

このマップで勝利するためには、前方に建ち並ぶ要塞群を破壊しなければならない。これら要塞は直接攻撃しかできないので、野砲や自走砲で必要最小限のもののみ破壊して前進する(①)。航空機を大量導入したいのはヤマヤマだが、生産可能な飛行場が1つしかないのが頭の痛いところだ。前進させる陸上戦力には、このマップから使用できるパンター中戦車を先頭に押し立てるのがベストだ。

その一方で、敵方のステップ正面軍が大挙して押し寄せると予想されるのがⒶ地点。

こちらは地形をフルに使い防衛し、無理な進撃はとどめておく(②)。多少の損害には構わず前進し、二重めの要塞群Ⓑを突破したら(③)一挙にヴォロネジ・中央両正面軍の司令部を破壊する。ステップ正面軍司令部は、陸からの進撃が間に合わないので、空撃で一気に叩いてしまおう。

勝利条件

大勝	25ターン以内に全敵司令部を破壊
勝利	ヴォロネジ正面軍・中央正面軍司令部の破壊
敗北	自国司令部の破壊

作戦地図

野砲の一部を自走砲化しておくと、進撃にもついてこれるようになるので戦いが楽になるぞ。

Ⓐ地点付近に続々とやってくるステップ正面軍。防御に徹し、敵のこれ以上の侵入を許すな。

じゃまな要塞はさっさとスツーカなどで空撃して破壊したいところ。飛行場が少ないのが難だが……。場合によっては戦闘機を爆装させて代用するのもいたしかたないかも。

この兵器を使え!

ティーガーI型

ティーガーI型 重戦車 装軌器 移動 5 燃料 35 防御 2 対潜防御 1

ドイツ軍自慢の重戦車。燃料が少ないのと移動力が低いのが欠点。先陣を切らせよう。

パンターD型

パンター戦車D型 中戦車 装軌器 移動 6 燃料 55 防御 2 対潜防御 1

このマップから使える中戦車。多少評価が高すぎる気もするが、使う分にはありがたい。

歴史コラム 史実では……?

巨大な出っ張り部分となっているソ連軍を包囲殲滅しようとして始められたツィタデレ作戦であったが、新型戦車パンターなどを参加させるため開始時期が遅れ、その間にソ連軍は万全の防御体制を整えてしまった。案の定ドイツ軍はソ連軍の防御陣地に正面から攻撃をかけることとなり、多量の被害を出すことになる。

さらにイタリア方面でシシリー島に連合軍が上陸するなどの出来事もあり、戦力をイタリア方面に回すため作戦は中止。多数の犠牲を払い、得たものは何1つなかったのである。

今後の「WA大戦略」シリーズにはこんなシステム・データがほしい！

「こんなものがあるといいな」を大討論！

前回でのユニット紹介を発展させ、よりよい「WA大戦略」の世界を作り出すため、建設的な意見を大募集することになった。全世界のすべての臣民に「WA大戦略」を普及させるためのアイディアを練ろうではないか！

いよいよ一週間後に「WA大戦略」の姉妹作ともいえる「作戦ファイル」が発売される。だが「WA大戦略」自身には無限の可能性があり、まだ展開できる余地があるはずだ。そしてシステムについて「今後はどうすべきなのか」という建設的な意見を考えていくのは悪いことではない。

そこでここでは「今後姉妹作が出るとするならば、こんなことをしてほしい」というアイディアをいろいろと討論してみることにする。まずは既存の投稿葉書の中から……。

■あの有名なトブルク戦とエルアラメインの攻防がないとはどうしたことだ！　それとイタリア軍の兵器がない！　（中略）　マチルダⅡ戦車がダンケルクでしか出ないとは許せん！　グラント、バレンタインⅠ、その他の兵器も出せ！　（後略）

（山口県・重岡輝之）

……アフリカ戦を取り入れてほしいという意見は他にも何通かあったが、彼のが一番熱情がこもっていた。よっぽどアフリカ戦が好きなようだ。ただし「WA大戦略」や「作戦ファイル」にアフリカ戦が入ってなかったのは、単に容量の問題からだと思われる。指摘どおり兵器の一部はすでにあるし、期待度は低いわけじゃない。ただしこの戦いでは敵の兵器や補給品を捕獲して使用したということが多分にあったので、それを再現した特別ルールが必要になるかも。また、補給物資に関するルールは、他の戦場でのそれよりもかなり厳しくする必要があるだろう。

アフリカ戦で活躍したイギリスの重戦車マチルダⅡ。「WA大戦略」ではほとんど登場の場がない。もったいないとしかいいようがない。

「作戦ファイル」の仮想戦では、砂漠での戦いをテーマとしたマップもある。

こんな解説もあると・・・

ルールのとっつきにくさも「WA大戦略」の弱点の1つ。ルール解説システムでは最強の「タクティクス・オウガ」（SFC）レベルのヘルプ機能があれば、より多くのユーザーの心をつかめるはず。

タクティクス・オーガ（SFC）

中小国兵器図鑑（6）T-34/76シリーズ

今回の「中小国兵器図鑑」は左の攻略記事のマップにも登場する、ソ連の最高傑作戦車T-34の76.2㎜砲搭載型についてだ。

この戦車は独ソ戦の前に行われたソ連・フィンランド戦争のさなか（1940年）に試作車が完成し、同戦争での戦訓を十二分に取り入れたのち1940年の後半から量産が始まった。おりしもその頃、ドイツの装甲師団がフランス軍を駆逐するという出来事があり、ソ連軍内でも機械化部隊の再編の気運が高まった。その部隊の中核となるべくT-34は大生産計画が持ち上がり、独ソ戦開始時までには1000両以上が完成していた。

流線型を多用するだけでなく、斜めに取り付けられた装甲板は敵の弾を効果的に弾き返す役割を果たし、搭載されている76.2㎜砲は当時の戦車砲としては最強の部類に属していた。幅の厚いキャタピラは足場の悪い道も難なく通り抜けることを可能とさせた。独ソ戦開始後、このT-34に対抗できるドイツ軍戦車は皆無に等しく、ドイツ全軍に大きなショックを与えることとなる。

開戦とともにT-34も次々と改良を施され、生産性の向上や装甲の増加、エンジンの改良に搭載弾薬量の増加などが行われている。

その後ドイツ軍がタイガーⅠを戦場に送り出し、それに対抗するため85㎜搭載型のT-34（T-34／85）の生産に着手するまで、同戦車の生産は続けられた。T-34全体としての生産台数は何と5万台以上。これらの多くは戦後も各共産主義国で使用された。

比較的後期型のT-34／76。数が多いのに性能も良いイヤな奴。

装甲もそこそこ厚いので、パンターやタイガーⅠあたりで攻撃しても少なからぬ損害を受けることも。

「WA大戦略」をこよなく愛する人のために

投稿コーナー

■キャンペーンの日本軍でプレイしている時のBGMは、「NHKドキュメント：太平洋戦争の連歌」（By 式部）のCDがぴったりです。絶望的な展開のゲームの悲しさが伝わる感じがいいと思います。

（愛知県・バリバリ疾風野郎）

●日本軍のキャンペーンプレイだと、インド方面に侵攻できなかった場合、どんなに大勝しても結局敗北の道をたどるしかないからね。絶望的にもなるよな、ほんと。戦況が変わるとBGMも変化するというシステムだったりすると、これはこれで面白いのだけど……。

■スタンダードモードで選べるマップを増やすことはできますか？　それと前作「アドバンスド大戦略」にあったような、マップ製作モードの裏技はありますか？

（岡山県・藤原和博）

●「WA大戦略」ではスタンダードマップは増やせない。「作戦ファイル」で思う存分楽しんでくれ。それと、マップ製作モードは「WA大戦略」では存在しないのだ。

●大阪府・ハイパーせい
ドイツ軍にとって連合軍のヤーボは大敵だったのだ。

投稿Super大募集

当コーナーでは「WA大戦略」および「作戦ファイル」に関する投稿を脳天直撃するほど大募集。次回からコーナーのタイトルが多少変わるけど、気にせず応募してくれ。特に日並さんへの質問は、夜も眠らず昼寝して待っているぞ！

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6　平田ビル2F
ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部
「愛と勇気のWA大戦略」係まで

ガングリフォン DESIGN ROOM vol.2

「GUNGRIFFON」も発売まで、あと1週間たらず。ゲーム自体の紹介もフルパワーで掲載してるけど（P72の特報！を見よ！）、このコーナーではゲームの根底に流れる各種設定を深く掘り下げて紹介しよう。今回は、二足歩行キャラを特集だ。

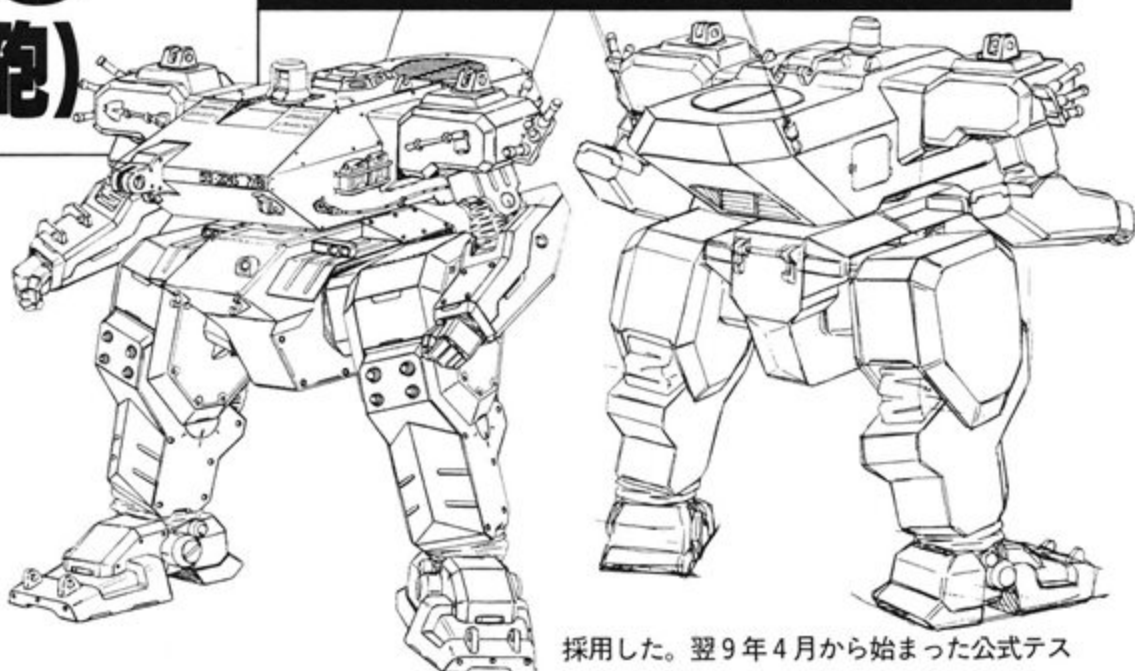
お国がらに見るAWGS(装甲歩行砲)

「GUNGRIFFON」の舞台設定は21世紀初頭。現在の兵器技術から類推された非常にリアルなメカが登場するのが特徴だ。そのなかでも最も特徴的なのは、ロボット型歩行メカ達だ。

今回は、プレイヤーの操るHIGH-MACS（ちなみにHIGH-MACSのMACSとは、M→Maneuver（機動）、A→Armored（装甲）、C→Combat（戦闘）、S＝System（システム）の略）の基となったAWGS（Armored Walking Gun System：装甲歩行砲）に焦点を当ててみた。AWGSは「GUNGRIFFON」の世界では、陸戦兵器の中心として位置づけられる。ただし自機のHIGH-MACSのようにジャンプ（3次元移動）は、できない。

SPEC

主武装：M55LRF(低反動型)120㎜滑空砲。この他にKEM、GAU8A30㎜ガトリング砲など。FCSセンサー：国産の2軸安定化されたパッシブ式IR暗視装置で、全武装の全天候射撃が可能。戦闘重量：25t。車体構造：全面的にスペースドアーマーを取り入れたアルミ装甲材の全溶接構造。前面装甲は複合装甲材を使用。動力：脚・腕の駆動にはマツダ製ロータリーターボディーゼルで発電機を稼動させる電動システム。

9式装甲歩行戦闘車（日本）

日本でもアメリカ陸軍のAWGSプロジェクトに触発され装甲・歩行の日本語の頭文字から「SH」の制式名称が与えられた歩行マシンプロジェクトが、2008年4月にスタートした。まったくの新兵器である歩行戦闘マシンの開発リスクを憂慮し、今までの日本の開発の慣習と異なる複数の企業による一般試作を採用した。翌9年4月から始まった公式テストの結果、小松製作所/キャデラック・ゲージ社の日米共同開発のものが10年1月より9式装甲武装戦闘車として制式化された。

部隊配備は2010年10月に設立された日本外人部隊の斥候小隊に。また、2014年に新設された第1空中機動師団の空中強襲普通科連隊の対戦車小隊にも配備されている。

低反動120㎜滑空砲

現在使われている“砲”には滑空砲とライフル砲があり、主流になっているのは滑空砲である。メリットとして、ライフル砲では難しい大口径砲が作りやすいことや、様々な弾を撃ち出すことが可能な点がある。HIGH-MACSでは、マズルブレーキと特殊火薬（詳細は極秘）の組み合わせにより、低反動化している。

C-130輸送機

アメリカ最初のターボプロップ輸送機で、陸軍と空軍の統合仕様によって開発され絶えまぬ改良により、軍用中距離輸送機の決定版となった機体である。自由度の高いカーゴスペースや、過酷な運用に耐える高い信頼性など、現代輸送機の標準仕様を確立した傑作機である。HIGH-MACSやAWGSの輸送にも使われる。

モジュラー装甲

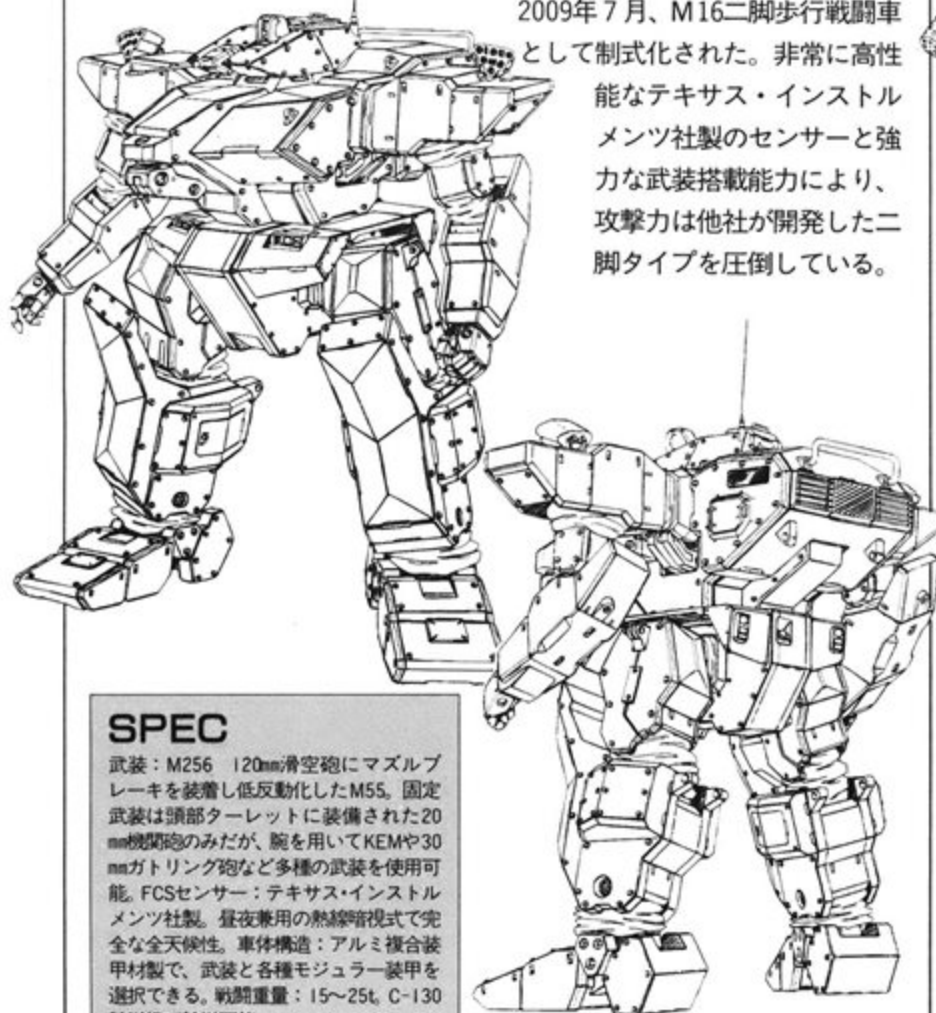
車体を構成する基本構造の上に、各種複合装甲を張り付けていくというものが、一般にモジュラー装甲と呼ばれているものである。

メリットとしては、被弾した場合にはその部分の装甲のみを換えればよいことなどがあげられる。HIGH-MACSの場合、戦況に合わせた各種増加装甲を取り付け可能。

M16二足歩行戦闘車（アメリカ）

二脚二足歩行型移動機構による史上初の装甲兵器となったのが、UD・LP社とビィッカーズ社の米英２社が共同開発したM16である。

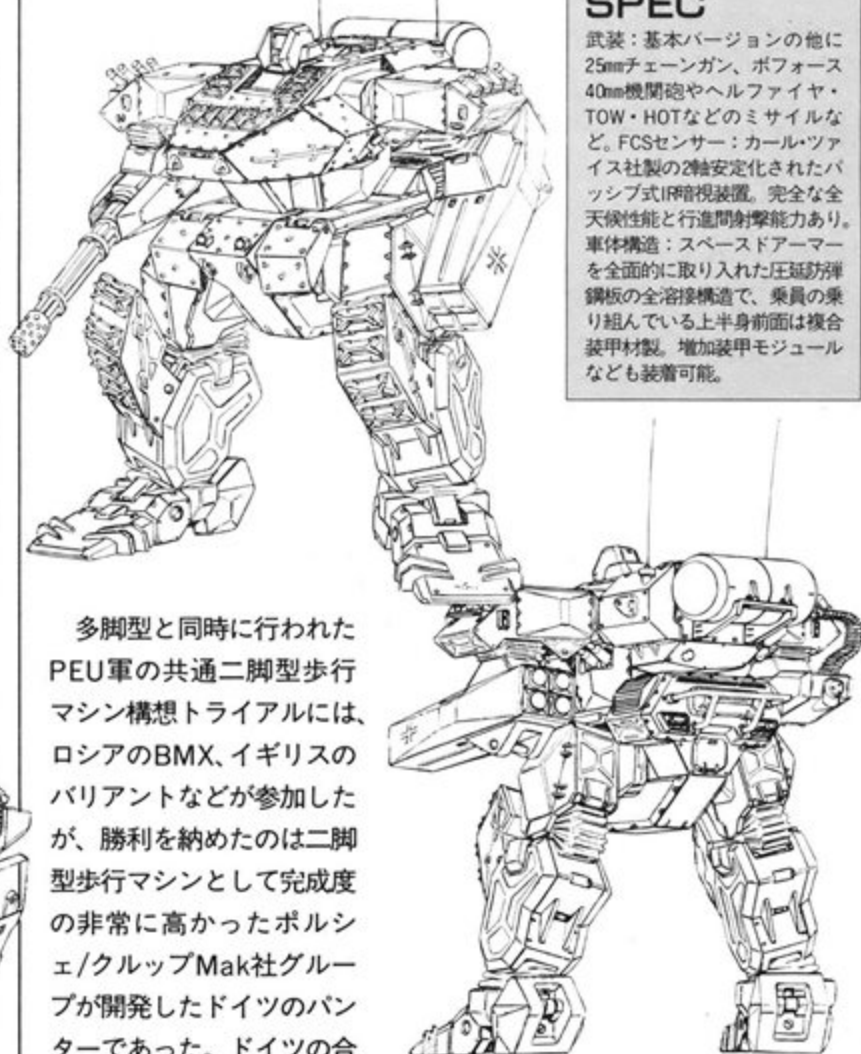
UD・LP社は、兵員輸送車の大手製造メーカーであるFMC社と自走砲などの大手製造メーカーであるBMY社とが1994年に合併して生まれた巨大メーカーである。

アメリカ軍のAWGSシステムプロジェクトに参加したキャデラック・ゲージ社、テレダイン・コンチネンタル・モーターズ社などのものと半年におよぶ過酷な公式テストの結果、3機種の中から2009年７月、M16二脚歩行戦闘車として制式化された。非常に高性能なテキサス・インストルメンツ社製のセンサーと強力な武装搭載能力により、攻撃力は他社が開発した二脚タイプを圧倒している。

SPEC

武装：M256　120mm滑空砲にマズルブレーキを装着し低反動化したM55。固定武装は頭部ターレットに装備された20mm機関砲のみだが、腕を用いてKEMや30mmガトリング砲など多種の武装を使用可能。FCSセンサー：テキサス・インストルメンツ社製。昼夜兼用の熱線暗視式で完全な全天候性。車体構造：アルミ複合装甲材製で、武装と各種モジュラー装甲を選択できる。戦闘重量：15〜25t。C-130輸送機で輸送可能。

パンター歩行戦闘車（ドイツ）

SPEC

武装：基本バージョンの他に25mmチェーンガン、ボフォース40mm機関砲やヘルファイヤ・TOW・HOTなどのミサイルなど。FCSセンサー：カール・ツァイス社製の2軸安定化されたパッシブ式IR暗視装置。完全な全天候性能と行進間射撃能力あり。車体構造：スペースドアーマーを全面的に取り入れた圧延防弾鋼板の全溶接構造で、乗員の乗り組んでいる上半身前面は複合装甲材製。増加装甲モジュールなども装着可能。

多脚型と同時に行われたPEU軍の共通二脚型歩行マシン構想トライアルには、ロシアのBMX、イギリスのバリアントなどが参加したが、勝利を納めたのは二脚型歩行マシンとして完成度の非常に高かったポルシェ/クルップMak社グループが開発したドイツのパンターであった。ドイツの合理主義から重量増につながるマニュピレータ（腕）はなく武装は肩関節部のマウントに直接搭載される。基本は右がGAU-8A30ガトリング砲、左がAT-25ストライク（PEU軍版KEM）の4連装ランチャーで、ガトリングの弾倉は上半身後部に搭載される。この場合、左右とも約400kgで重量のバランスがよい。生産は2012年から開始され、まずドイツ軍の機甲偵察中隊に部隊配備。以後デンマーク、オランダ、ベルギーでも採用。

GUNGRIFFONタイムアタックコンテスト

数々のミッションをこなし戦場を駆け抜けていく爽快感が魅力の「GUNGRIFFON」だが、「GUNGRIFFON」の楽しさは、ただ単にミッションをこなしていくことだけではない。より早く、そして魅せるプレイを目指すのも、粋ってもんだ。

そんな欲求を満足させるのにぴったりなのが、エクササイズモードのタイムアタックだ。そこで今回、ゲーム アーツの協力を得て、大々的に「GUNGRIFFON」タイムアタックコンテストの開始を宣言する/とはいえ現時点では、まだソフト発売前、ちょっと気の早い気もしないでもない。今回は、当タイムアタックコンテストの概要を簡単に説明しておくに留めておこう。

〈タイムアタックコンテスト概要〉

- ●エクササイズモードのビギナーステージ、エキスパートステージのそれぞれ2部門を募集。
- ●応募は、VHSビデオテープか、画面写真を郵送で、セガサターンマガジン編集部「GUNGRIFFONタイム アタックコンテスト」係りまで。
- ●VHSテープの場合は、必ず〝ミッションコンプリート〟画面（評価画面まで録画）。
- ●写真で応募する場合は、評価画面を必ず写すこと。
- ●各モード上位3名には、㈱ゲームアーツからの認定証を発行し豪華賞品をプレゼント。また3位以下の上位入賞者には、㈱ゲーム アーツの秘密グッズなどなどもプレゼントするぞ。

以上がコンテストの概要だ。次号3月22日発売号で、具体的な締め切りやプレゼント内容などを発表予定。腕をみがいて待っていてほしい//

プログラマー募集

（セガサターンのゲームプログラミング経験者）

※ フリーパートナーとして契約していただきます（短期契約も可）

❶ 業務内容・セガサターンを使ったマルチメディアタイトルの制作

❷ 待遇・出来高及び能力に応じて高給にて優遇

❸ 応募方法・履歴書（写真添付）と業務経歴書（作品明記）を郵送してください。

※ 平成８年３月２４日必着。書類選考後、面接日を３月３１日までに通知いたします。

花王株式会社

会社概要　資本金　６３０億円
創業　明治２０年６月１９日

※詳しくは下記の連絡先まで

情報作成センター　サターンマガジン応募係

〒131　東京都墨田区文花２－１－３　☎ 03-5630-9771（連絡担当、石川、飯島）

(Kao WWW Server Home Page in Japanese)

SEGA SATURN MAGAZINE COMPLETE GUIDE SPECIAL

VAMPIRE HUNTER

Darkstalkers' Revenge

14人の色濃いキャラクター達が大暴れするヴァンパイア ハンター。今回はCPU戦攻略と題して、その特徴や確実にダメージを与える戦法、ガードキャンセルの狙いどころまで内容満載でお届けするぞ！

VS CPU攻略

CPUの弱点

①起き上がりに弱い

CPUキャラクター全体にいえる弱点が、この起き上がりに弱いこと。こちらが転倒したあとに、相手と重なるように起き上がれば、ほぼ確実に投げ技を決めることができる。また、相手の起き上がりに重ねるように飛び道具などの必殺技を重ねると高い確率でヒットするぞ。

[illegible]

②EX必殺技に弱い

CPUはEX必殺技に対する防御に甘いところがある。使う技や状況によってヒットしたりガードされたりとさまざまだが、出すだけでほぼ確実にヒットするEX必殺技も存在する。もちろんそのEX必殺技を持つキャラクターはCPU攻略が楽になるぞ。

[illegible]

出すだけでよく当たるEX必殺技

ドノヴァン	チェンジイモータル
レイレイ	天雷破
オルバス	シーレイジ
パイロン	コスモディスラプション

INDEX

VS CPU ドノヴァン

6～8人目までと後半に登場することが多い。ダイレクを主体にした攻めが得意であり、攻略のポイントだ。

彼が理性を失うまえに決着をつけよう

CPUドノヴァンの攻撃パターンはキルシュレッドを主体に、立ち強Ⓚやスライディングなどで牽制するもの。剣を持っているときは対空にイフリートソードを使ったり、牽制にライトニングソードを出したりと実力は確かだが、さらに彼には恐ろしい事実が……。

相手との間合いも考えずに、とにかくダイレクを刺すCPUドノヴァン。それが命取りに!?

牽制のライトニングソードには悩まされることだろう。近距離でくらうとまれに追い討ちも仕掛ける。

基本パターン① 跳び込み攻撃から連続技を狙う

全キャラ共通のパターンで、跳び込み攻撃からチェーンコンボを繰り返し続ける戦法。ガードされてもいいので連続的に跳び込むことが大事だ。よくダイレクを地面に刺すが、この時は対空必殺技も使えないので、それだけこの戦法が有力となってくる。転倒させると後方へ起き上がるクセも持っているので、起き上がるまでのタイムラグを考えて跳び込まないと投げ技を受けてしまうことがある。とくに画面端へ追い詰めたときは注意してほしい。

キルシュレッドで剣を刺した直後、すぐに放ってくる特徴がある。

跳び込むならここを狙うといいだろう。このあとはチェーンコンボ。

基本パターン② 相手の攻撃に合わせた返し技で反撃していく

CPUドノヴァンは必殺技を多用してくるので、それに合わせた返し技を出していくのも有効な戦法となる。イフリートソード以外の必殺技はすべて対処法がある。ブリザードソードとキルシュレッドには跳び込み攻撃を仕掛け、ライトニングソードはガードしたらガードキャンセルを狙い、空振りしたら飛び道具や、技の出終わりのタイミングを計って突進系の必殺技を出すといい。また、EX必殺技にも対処法はある。ブレスオブデスは、辺りが暗くなったらダッシュで接近して硬直している相手を攻撃。チェンジイモータルはガード後に反撃が可能となっているのだ。

ブレスオブデスは反撃の狙いどころのひとつ。

余談だがアーケード版でもこのように残像が残る。

WARNING

冒頭で述べた彼の恐ろしい事実というのは、彼の攻撃パターンには狂ったように攻撃を仕掛けてくるモードがあることで、この時ヘタに攻撃を受けるとチェーンコンボで大ダメージを受けるのだ。静まるまでガードを固めよう。

この攻撃を仕掛けてきたら要注意。

EX必殺技はこう決めろ!

DONOVAN チェンジイモータルを遠距離から放つか、相手の起き上がりに重ねるくらいしか手はない。ブレスオブデスを当てるなら追い討ちに使え。	ANAKARIS 他のキャラと比べると決める機会が非常に少ないアナカリス。奈落の穴もファラオマジックも中～遠距離からバクチで出すしかない。
LEI-LEI チェンジイモータルのガード後に天雷破か地霊刀を出せば高い確率でヒットさせることができる。天雷破はとにかく出せば当たる。	FELICIA ダンシングフラッシュはチェンジイモータルとブレスオブデスのガード後に出せば決まる。プリーズヘルプミーは前者のガード後に入る。
DEMITORI チェンジイモータルのガード後にミッドナイトプレジャーを狙えるが、ガードしたら少し間をおいてから出さないと空振りに終わるぞ。	BISHAMON 鬼首捻りはチェンジイモータルのガードに少し待ってから出そう。連れ斬りはブレスオブデスと同時に出すといいだろう。
GALLON チェンジイモータルをドラゴンキャノンで潰すことができる。また、ブレスオブデスのガード後やキルシュレッドに合わせるのも有効。	AULBATH ブレスオブデスのガード後やライトニングソードの空振り時、キルシュレッドで剣を飛ばす時を狙えばシーレイジがヒットする。
VICTOR ライトニングソードの空振りにサンダーブレイクを狙える。グレートゲルデンハイムでチェンジイモータルを避けつつ投げることも可。	SASQUATCH ブレスオブデスとチェンジイモータルをガードしたあとにビッグスフリーザーを出せばヒットする。ライトニングソード空振り時も有効。
ZABEL デスボルテージはチェンジイモータルのガード後や、キルシュレッドを放つ時に空中から出せばヒットさせることができる。	PHOBOS 近い距離でブレスオブデスをガードできればコンフューザーを当てられる。ライトニングソード空振り時にもEX必殺技で反撃。
MORRIGAN チェンジイモータルのガード後にダークネスイリュージョン。ライトニングソード空振りにはバルキリーターンを決めよう。	PYRON ブレスオブデスやESライトニングソードを空振りしたときにコスモディスラプションを狙ってみよう。確実性には欠けるが有効だ。

キャラ専用パターン

パイロン

ソルスマッシャーの弱を連発しているだけでドノヴァンの動きを封じるとともに大ダメージを与える手段となる。さらにゲージも溜まっていくので、いざというときはES必殺技を使おう。

ビシャモン

しゃがんで溜めを作りながらドノヴァンの接近を待ち、間合いに入ったら下段の居合い斬りを出す。これを繰り返しているだけでビシャモンの勝利は固いので、間合いギリギリで出すように。

ガードキャンセルの狙いどころ

最もタイミングを合わせやすいのはチェンジイモータルだが、キャラによっては空振りに終わることもある。実用性でいうとライトニングソードに合わせるほうがいいだろう。チェーンコンボに合わせるのもうまい手だ。

ここでは無理に狙うよりガードして反撃したほうが得策だ。

VS CPU レイレイ

2～4人目のいずれかに登場することが多い。豊富な攻撃パターンを持っているが覚えてしまえば対処は楽。

画面中を自在に跳ね回る元気なオバケ

レイレイはとにかくダッシュ好きで、地上や空中を問わずに走り回る。攻撃パターンは、必殺技がメインで、接近戦ではしゃがみ弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟのチェーンコンボを好んで狙ってくる。多用する必殺技の暗器砲を放つ時が反撃のチャンスとなるぞ。

ゲージが溜まると地霊刀を多用する。無理に反撃を狙わずにガードするのが無難といえる。

EX必殺技はこう決めろ！

キャラクター	決め方
DONOVAN	チェンジイモータルは遠距離から出せばほぼ決まる。プレスオブデスは後方空中ダッシュ後の暗器砲に合わせて狙ってみよう。
LEI-LEI	天雷破は出せばまず決まるが、より多くダメージを与えるためにも接近して出そう。チェーンコンボからつなげることができれば完璧だ。
DEMITRI	確実なのはやはり跳び込み攻撃をガードさせたあとのミッドナイトブレジャー。着地と同時に出せば決まる。起き上がりを狙うのも可。
GALLON	レイレイが後方へ空中ダッシュした時が狙い目。暗器砲を出される前にドラゴンキャノンで倒そう。地霊刀に合わせるのも有効。
VICTOR	後方空中ダッシュ後の暗器砲に合わせてサンダーブレイクを出す。これは適当に出すだけでも飛び回るレイレイを的にすることがある。
ZABEL	よく飛び回るので対空代わりにデスボルテージを使おう。暗器砲に合わせるならリーチのあるイービルスクリームかヘルダンクで。
MORRIGAN	後方空中ダッシュを始めたら弱のバルキリーターンを出そう。ダークネスイリュージョンは近距離から出すか連続技で決めよう。
ANAKARIS	レイレイの前方ダッシュに合わせることができれば奈落の穴が決まるが可能性に欠ける。暗器砲にファラオマジックを狙うのが安泰だ。
FELICIA	暗器砲の下を潜り抜けるようにダンシングフラッシュを出そう。レイレイが後方空中ダッシュを始めたら、そのチャンスが訪れるぞ。
BISHAMON	どちらのEX必殺技も確実に決める状況がない。跳び込み攻撃から出す鬼首捻りも、CPUには返されることもあるが狙う価値はある。
AULBATH	シーレイジで遠距離から奇襲すると当たりやすい。アクアスプレッドは後方空中ダッシュ後の暗器砲に合わせるとよい。
SASQUATCH	暗器砲にビッグフリーザーを合わせれば一方的に打ち勝つことができる。ビッグアイスバーンは遠距離で出してもよく決まるぞ。
PHOBOS	後方空中ジャンプ後の暗器砲や地霊刀に合わせて出せば、コスモジョナーが確実に決まる。ファイナルガーディアンは転倒後に狙え。
PYRON	コスモディスラプションは出の速い三角定規座（溜めなし）を適当に出すだけでよく当たる。起き上がりに重ねれば確率も上がるぞ。

基本パターン①
跳び込み攻撃から連続技を狙う

CPUレイレイは後方へ空中ダッシュしたあとに弱の暗器砲を放つクセを持っている。こちらが攻撃を出していようが必ず実行してくるので、反撃を狙うチャンスとなるのだ。空中ダッシュを始めたら前方ダッシュや歩いて近づき、レイレイが着地したら跳び込み攻撃からチェーンコンボを狙おう。

空中ダッシュを始めたら急いで追いかける。着地したら暗器砲を放つので、跳び込もう。

基本パターン② 暗器砲を待つ

レイレイが前方空中ダッシュ攻撃を仕掛けてきた時は、着地後に暗器砲を放つこともある。クセというほど頻繁には仕掛けてこないが、体力負けしている時はガードを固めてこの状況を待とう。目前で暗器砲を出したら、チェーンコンボを仕掛けよう。

目の前で出される暗器砲はまず当たらないので落ち着いてチェーンコンボを叩き込もう。EX必殺技でも可。

ガードキャンセルの狙いどころ

CPUレイレイが接近戦でよく狙ってくるチェーンコンボのしゃがみ弱Ⓟから強Ⓟまでにガードキャンセルが狙える。旋風舞にも狙えるが、空振りすることが多いので控えたほうがいい。ガードキャンセルの練習なら暗器砲を狙おう。

接近戦で好んで使ってくるが、遠距離からの間接攻撃のほうが多いので、無理に狙わず接近戦でガードできた時に実行。

キャラ限定パターン
必殺技を出し続ける

出し続ける必殺技は主に飛び道具。一度ヒットしても繰り返し出し続けることで、連続でくらってくれることが多いのだ。飛び道具を出す間合いは遠距離からがよく、もし跳び込まれても対処ができる。ガードされても反撃されるまでは出し続けよう。

フォボスならマイトランチャーを連発する。ヒット後の起き上がりにも重ねること。

VS CPU デミトリ

5～8人目と、後半に登場することがある。必殺技を多用する以外目立った闘い方はしないが……。

闇の貴公子は己の必殺技に酔いしれる？

とにかく必殺技を出すのが好きで、暇さえあればカオスフレアを出しまくる。バットスピンやダッシュデモンクレイドルなど、華麗だがガードされると反撃を受ける必殺技を飽きることなく出し続ける。その分倒すのが楽になっているのはいうまでもないだろう。

デミトリといったらコレ。通常とは軌道が変わるダッシュ中のデモンクレイドル。

カオスフレアを出す時にも分身をまとっている。一瞬だけダッシュしているらしい。芸が細かいね。

EX必殺技はこう決めろ！

DONOVAN
プレスオブデスは当てにくいが、チェンジイモータルは出すだけで当たることが多い。起き上がりなどに重ねれば確実だ。

LEI-LEI
天雷破は出すだけですべてヒットするので問題はないが、地靈刀は確実に決めるチャンスがない。ダッシュを先読みして出すくらいか。

DEMITORI
ダッシュデモンクレイドルをガードしたあとにミッドナイトプレジャーを決めることができる。デモンブラストは出すだけで当たるぞ。

GALLON
ドラゴンキャノンは適当に出すだけでよくヒットする。相手の起き上がりに重ねるように出すことで、さらにヒットする確率も上がる。

VICTOR
カオスフレアを誘い出すように出せばヒットする。グレートゲルデンハイルは、自らダッシュして積極的につかみにいってよい。

ZABEL
ダッシュデモンクレイドルの空振りにデスボルテージをお見舞いしてやろう。それが無理なら、イービルスクリームも決まるだろう。

MORRIGAN
ダークネスイリュージョンはダッシュ攻撃に合わせるといいだろう。バルキリーターンは確実に狙えないので控えておこう。

ANAKARIS
カオスフレアを連発されるとEX必殺技を出せないので、転倒時の起き上がりを狙って奈落の穴を出してみよう。

FELICIA
ダッシュデモンクレイドルの空振りにダンシングフラッシュで、バットスピンにはプリーズヘルプミーを合わせてみよう。

BISHAMON
鬼首捻りはダッシュデモンクレイドルのガード後に決めることができる。憑依斬りはカオスフレアに合わせるように出そう。

AULBATH
ダッシュデモンクレイドルのガードにはウォータージェイルを出しておこう。遠距離からのシーレイジは読まれる危険技だ。

SASQUATCH
カオスフレアに合わせてビッグフリーザーを出せれば当てることができる。ビッグアイスバーンはビッグブランチから狙ってみよう。

PHOBOS
空中カオスフレアに合わせてファイナルガーディアンを繰り出してみよう。コンフュージョナーはダッシュデモンクレイドルのあとに。

PYRON
カオスフレア連発モードの最中にコスモディスラプションを出してみよう。または起き上がりを狙って仕掛けるのもいい手だ。

基本パターン① 積極的に跳び込み攻撃を狙う

CPUデミトリはカオスフレアを連発するので、跳び込むのは簡単だろう。跳び込み攻撃がヒットしたらチェーンコンボを発動し、ガードされたら攻撃を出しつつ間合いを調整して再び跳び込む。まれに対空攻撃やガードキャンセルを出してくることもあるが、そう何度もないことなので、多少のダメージはあまり気にせずに繰り返し跳び込もう。

カオスフレアのタイミングに合わせて跳び込むのが最も安全だが、打点を低くしないとチェーンコンボはつながらないぞ。

基本パターン② バットスピンをガードして反撃

バットスピンを普通にガードした場合の反撃技を一覧にした。間合いによっては決まらないぞ。

ドノヴァン	立ち中Ⓟ(剣あり)
レイレイ	立ち強Ⓟ、立ち強Ⓚ
デミトリ	しゃがみ強Ⓚ
ガロン	立ち強Ⓟ
ビクトル	立ち電撃強Ⓟ
ザベル	方向キー前立ち中Ⓟ
モリガン	立ち強Ⓟ、立ち中Ⓟ
アナカリス	コブラブロー、しゃがみ強Ⓚ
フェリシア	ローリングバックラー、立ち強Ⓚ
ビシャモン	居合い斬り、しゃがみ強Ⓟ
オルバス	ダッシュ中Ⓟからチェーン
サスカッチ	しゃがみ強Ⓚ
フォボス	コンフュージョナー、立ち強Ⓟ
パイロン	方向キー前弱Ⓟからチェーン

基本パターン③ ダッシュ攻撃を見切る

CPUデミトリはダッシュ攻撃も積極的に仕掛けてくる。主にダッシュからのデモンクレイドルか投げ技で、頻度的に前者のほうが多い。遠い間合いから出すことが多いので、ダッシュされたらとりあえずガードしておくのが無難。デモンクレイドルがこないと思ったら弱技を連発して投げを阻止しよう。また、ゲージが溜まっていると、まれにダッシュからミッドナイトプレジャーを仕掛けてくる。こればかりは簡単に見切れないが、一応ジャンプで避けられるぞ。

デモンクレイドルをガードすれば反撃が可能だ。

ガードキャンセルの狙いどころ

デミトリからガードキャンセルを狙うには、やはり複数回攻撃判定が発生するバットスピンに限る。3回連続のガード内で入力すればいいのだから狙いやすいだろう。さらにES化されたバットスピンなら、着地するまで攻撃判定が出続けるので入力が通常のものより楽になる。体力的に不利な時はガードキャンセルをES化させるといい。

バットスピンをガードしている間にコマンドを入力。一度の入力で出せるようになれば一人前の腕前といえるぞ。

VS CPU ガロン

すばやい身のこなしと使い勝手のいい必殺技を活用してくる強敵。登場する可能性があるのは1～4人目。

光の矢に当たりたくなければ待て！

CPUガロンはビーストキャノンを多用してくる。しかし、方向転換をめったに行わないのでガードできれば反撃のチャンスも巡ってくるぞ。ガードを固めているとダッシュ攻撃でしゃがみガードを崩してくるが、これもまた反撃のチャンスになるのだ。

ビーストキャノンをメインに攻めたててくるのがCPUガロンの特徴。ヘタに動かないほうがいいぞ。

しゃがみガードしていると、それを崩すためにダッシュ攻撃も仕掛ける。とても賢い狼（？）である。

EX必殺技はこう決めろ！

DONOVAN	チェンジイモータルは出せば当たることが多いが、ビーストキャノンに一方的に負けることもままある。プレスオブデスは待って出そう。
LEI-LEI	天雷破は出すだけでヒットすることが多い。地霊刀はビーストキャノンに合わせて出せればヒットする。
DEMITRI	ビーストキャノンのガード後にミッドナイトプレジャーを出せば決まる。デモンブラストは出すだけで当たることが多いぞ。
GALLON	ドラゴンキャノンは遠距離から出せば当たることが多く、起き上がりに重ねることでさらにヒットする確率が上がるので狙い目だ。
VICTOR	ビーストキャノンを跳び越えるようにサンダーブレイクを出せば当たる。博士の憑依もビーストキャノンに合わせてみよう。
ZABEL	デスボルテージをビーストキャノンと衝突させることができれば一方的に打ち勝てる。クライムレイザーの空振りに狙うのが確実だ。
MORRIGAN	ダークネスイリュージョンはビーストキャノンに打ち勝てるので、遠距離から出された時はそれに合わせて出してみよう。
ANAKARIS	ガロンを転倒させたあとに奈落の穴を出しておこう。これはビーストキャノンをも捕獲してくれる心強い技なのだ。
FELICIA	ダンシングフラッシュはビーストキャノンと相討ちになるので、使うならプリーズヘルプミーの方がいいだろう。
BISHAMON	連ね斬りはビーストキャノンに潰されるので出すのを控えよう。確実に決めるなら空中ビーストキャノンの空振りに鬼首捻りがいいぞ。
AULBATH	頼りになるのはやはりシーレイジ。アクアスプレッドやウォータージェイルはほとんど避けられるか、ガードされてしまうぞ。
SASQUATCH	出すだけではまず当たらない。ビッグブランチで凍結させてから狙えば、ビッグフリーザーやビッグアイスバーンが確実に決まる。
PHOBOS	ファイナルガーディアンをガロンが起き上がる前に出しておけば高い確率でヒットする。コンフュージョナーはまず当たらないだろう。
PYRON	遠距離から出すしか方法はないが、転倒後に出せば普通に出すより高い確率でヒットしてくれる。ヒットしたら追い討ちも狙おう。

基本パターン①
ビーストキャノンを待って反撃

このパターンは全キャラで有効な戦術だ。逆にこのパターンを使わないと苦戦を強いられるだろう。画面端でガードを固めていると、空中ビーストキャノンを仕掛けてくることが多い。これをガードしたあとは投げ技を決めることができるのだ。ダメージの大きいコマンド投げを持っているキャラはそれを狙おう。通常投げは受け身を取られることもあるので注意すること。また、地上からビーストキャノンを出された場合には、ガード後にチェーンコンボを狙える。

画面中央だと後方へ抜けてしまうことがある。ここでも反撃は可能だが、画面端のほうが安定しているぞ。

基本パターン②
ダッシュ攻撃のあとに反撃

しゃがみガードをしているとダッシュ攻撃を仕掛けてくることは前述したが、この攻撃をガードしたあとには投げ技などで反撃ができる。立ちガードが間に合わずにしゃがみガードのままダッシュ攻撃を受けた場合にも反撃は可能ではあるが、クライムレイザーを出された時に限り一方的に負けてしまうので、結局は手を出さないほうが賢明である。出始めに無敵時間がある必殺技なら出してもいいだろう。

ダッシュ攻撃をくらったあとの反撃は一種の賭け。チェーンコンボを狙う？

基本パターン③
跳び込み攻撃からチェーンコンボを狙う

基本パターンというより、パターン①と②の延長で、一度転倒させたあとの起き上がりを狙って跳び込み攻撃を仕掛け、それがヒットしたらチェーンコンボまで叩き込むのが目的となる。もしガードされても、跳び込みに最適な間合いになるまでチェーンコンボをガードさせてから、次の跳び込み攻撃を仕掛けるといいだろう。相手の起き上がり以外に跳び込むのは危険なので、反撃されたら、中断して再び基本パターン①か②へ戻って反撃のチャンスを待とう。

跳び込み攻撃をガードされてもチェーンコンボは当たることもあるので、諦めずに入力しておこう。

ガードキャンセルの狙いどころ

ビーストキャノンを多用するそのクセを狙わない手はないだろう。遠距離から出されるビーストキャノンにならタイミングも合わせやすいはず。あまり近い所でガードキャンセルしても空振りする恐れがあるので、狙うなら画面端がいいぞ。

空中、地上、どちらのビーストキャノンを的にしてもいい。

VS CPU ビクトル

1、2、4人目のどれかに登場することが多く、その中でも比較的に1人目に出てくることが多い。

顔はコワイけど性格はおとなしい!?

自ら攻めてくることはあまりないのがCPUビクトルの特徴で、キャラ特性ともいえる電撃攻撃などはまず使ってこない。それでもこちらが放つ飛び道具にギガバスターを合わせたりと、返し技は心得ているので決して油断はできないぞ。

たまに出す攻撃には闘う意志があまり感じられない。闘うことは好まないのだろうか？

EX必殺技はこう決めろ！

DONOVAN
チェンジイモータルを遠距離から出すだけで高い確率でヒットする。入力後に方向キーを下へ入れて高度を調整することもお忘れなく。

LEI-LEI
遠距離から出す天雷破はまずヒットする。接近して出せば鉄球まで当たる。地霊刀は垂直ジャンプのあとのギガハンマーに合わせよう。

DEMITORI
ミッドナイトプレジャーは繰り出す間合いが相手と近いほどよく決まる。確実に決めるなら、やはり飛び込み攻撃後に仕掛けよう。

GALLON
ドラゴンキャノンを確実に当てるには、垂直ジャンプ後のギガハンマーに合わせて出すといいが、近い間合いで出すと相討ちになるぞ。

VICTOR
サンダーブレイクもグレートゲルデンハイムも、垂直ジャンプ後のギガハンマーに合わせれば確実に決めることができる。

ZABEL
攻撃判定の発生が早いデスボルテージは、ギガハンマーの定石である垂直ジャンプ後や、サンダーブレイクのガード後に仕掛けよう。

MORRIGAN
[illegible]とダークネスイリュージョンは届く間合いから出すだけで当たる。後者はギガハンマーに合わせると一方的に勝てる。

ANAKARIS
奈落の穴は確実に決める手段はないが、ファラオマジックなら垂直ジャンプ後のギガハンマーに合わせることができれば決められる。

FELICIA
確実にヒットを狙うなら画面端で待ち、ギガハンマーをガードしたあとに繰り出してみよう。どちらのEX必殺技を出しても決まるぞ。

BISHAMON
辻斬りは攻撃判定の発生が遅いので、垂直ジャンプ後のギガハンマーに合わせても無意味だ。狙うなら飛び込み攻撃からの鬼首捻り。

AULBATH
EX必殺技を数多く持っているが、この中で最も出しやすいのはシーレイジで、遠距離からただ出すだけでいいのだ。

SASQUATCH
ビッグブランチで凍結させてから狙うのが最も有効な手段。ビッグブランチはダッシュ弱Ⓟ→強Ⓚとガードさせたあとに狙おう。

PHOBOS
[illegible]は垂直ジャンプ後のギガハンマーに合わせて出せば決まる。近距離でそれを出された時はガード後に出すといい。

PYRON
技の出が遅いので確実に決められないが、それでもEX必殺技に対する防御が甘いので、中～遠距離から出すだけで意外と当たるぞ。

基本パターン
跳び込み攻撃からチェーンコンボを狙う

チェーンコンボを狙うべく果敢に跳び込み攻撃を仕掛けていく戦術が有効。これは全キャラクターが可能なパターンだ。CPUビクトルは地上をふらふら歩いていることが多いので跳び込むのは簡単だろう。しかし、その攻撃の打点が低いと投げ返しを受ける恐れがあるので、できるだけ打点を低くすること。まれに対空技で迎撃されることもあるが連続的に跳び込もう。

ガードされることもあるが気にせず続けること。転倒させたあとの起き上がりに狙うと成功する確率も高くなる。

キャラ限定パターン①
飛び道具の連発で攻める

デミトリ、モリガン、オルバス、サスカッチ、フォボス、パイロンは遠距離から飛び道具を連発するだけで有力な戦術となる。それがヒットしようがガードされようが、繰り返し出し続ければいつか当たってくれるのだ。

途切れなく出し続けよう。レイレイの飛び道具だけガードされることが多いので、基本パターンで攻めていこう。

キャラ限定パターン②
リーチの長い技で攻撃する

ザベルやアナカリスといった通常技のリーチが長いキャラは、その技（ザベルなら方向キー→＋強Ⓟ、アナカリスならしゃがみ強Ⓚなど）の先端を当てるように出せば、ヒットしやすい。相手の歩く距離も考えて早目に出すのがコツだ。

ビシャモンならしゃがみ強Ⓟだけ出していれば大ダメージを与えることができる。相手の接近をしゃがんで待とう。

ガードキャンセルの狙いどころ

CPUビクトルは、垂直ジャンプのあとに必ずギガハンマーを出す、というクセを持っている。それをガードするタイミングさえわかればガードキャンセルが狙えるはず。また、近距離でガードすれば反撃も可能なので、体力負けしている時はチェーンコンボを決めて形勢を逆転しよう。

ゲージが溜まるとサンダーブレイクを使ってくることが多い。ここでも狙えるぞ。

ガードキャンセルを狙うならここ。垂直ジャンプのあとに必ずチャンスが訪れる。

キャラ専用パターン

アナカリス

王家の裁きを連発していると、いつかヒットする。ヒットしたら接近して攻撃だ。

ガロン

しゃがんで接近を待ち、間合いに入ったらクライムレイザーを放っていこう。

VS CPU ザベル

5〜8人目のどれかに登場する可能性が高く、そのなかでも後半に出てくるザベルは驚異的な存在となる。

殺人鬼の奏でる死のリズムに惑わされるな

ザベルの特徴は通常技の長いリーチと視覚的にトリッキーな必殺技で、CPUもそれらを生かした戦法でプレイヤーを苦しめてくる。特に跳び込みに対する反応がよく、安易な跳び込みは対空技の餌食になるので、リーチの長い技は地上で我慢強く防いでいこう。

対空兼牽制に立ち強Ⓟを多用してくる。ヘルズゲートのあとによく出してくるので警戒しよう。

意外と隙の少ないデスハリケーン。着地を狙って攻撃しようとすると投げ技による反撃を受けやすい。

基本パターン① 跳ぶのを待つ

ザベルは跳び込み攻撃を盛んに仕掛けてくる。この時出してくる技は、方向キー要素の中Ⓟかスカルディング、空中ダッシュ後からは強Ⓚ、といったものが大部分を占め、どれを出してくるかはザベルの気分次第だ。強力な対空技を持っているキャラクターなら跳び込みを待って、迎撃するパターンが有効となる。それが有効なのはドノヴァン、デミトリ、ガロン、モリガン、パイロンで、使う対空技は巻末に掲載しているので参考にしよう。

無敵技なら迎撃も簡単。他のキャラはガードキャンセルを狙おう。

基本パターン② 技の空振りを待つ

長いリーチを多用する息もつかせぬ攻撃には空振りも生じる。そこを狙って反撃をするパターンがこれだ。狙いどころはスカルディングの空振りで、自分を跳び越した時や、距離が足らずに目前へ落下した時に着地のタイミングを計ってチェーンコンボを叩き込もう。また、空中デスハリケーンのあとは地上デスハリケーンがくるので、その後者をガードしてから反撃すること。双方ともタイミングが悪いと投げられるので注意しよう。

スカルディングを乱発してくるので落ち着いて反撃の好機を待とう。

基本パターン③ ザベルの体力が少なくなったら

CPUザベルは体力が少なくなるとヘルズゲートを多用するようになり、近距離では投げ技を狙い、遠距離だと方向キー前の強Ⓟを出してくる。しかしこの技は出現してきた時に一瞬だけ無防備状態が存在するので、近距離に現れたら確実に反撃できるのだ。タイミングよく弱攻撃からチェーンコンボを決めたいが、そのタイミングがつかめないうちは攻撃判定の持続時間が長い強攻撃などを重ねておくといいだろう。

目の前へ現れるまでジっと我慢。ヘタにジャンプすると迎撃される。

EX必殺技はこう決めろ！

DONOVAN チェンジイモータルは遠距離から出すとよく当たる。プレスオブデスはノーザングラップルで転倒させたあとの追い討ちで使おう。	**ANAKARIS** 遠距離から奈落の穴を出せば、スカルディングやデスボルテージで迎撃しようとするザベルを捕らえることができるぞ。
LEI-LEI 中距離からの跳び込みに合わせて地雷刀を出せばスカルディングを迎撃できるが、確実ではないのでゲージは天雷破に使おう。	**FELICIA** ダンシングフラッシュはヘルズゲートの出現時に重ねるのが最も確実にヒットさせる手段。デスボルテージ空振り時にも決められるぞ。
DEMITRI デスハリケーンをガードしたあとや、ヘルズゲートで出現する時にミッドナイトブレジャーを決めることができる。	**BISHAMON** 決めるEX必殺技は鬼首捻りで。空中→地上デスハリケーンの連係をガードしたあとやスカルディングを空振りした時に狙おう。
GALLON あまり近くでドラゴンキャノンを出すとイービルスクリームの餌食になる。確実に当てたいなら一度転倒させて起き上がりに重ねよう。	**AULBATH** シーレイジも跳び込まれると当たらないので、起き上がりなどに重ねるといいだろう。アクアスプレッドは近距離で出すと決まりやすい。
VICTOR ザベルの起き上がりにサンダーブレイクを重ねる以外に有効な手立ては見当たらない。博士を憑依させたあとはガードして好機を待て。	**SASQUATCH** ビッグブリーザーは相手のジャンプを先読みして出せればスカルディングやデスハリケーンを的にできる。起き上がりに重ねるのも可。
ZABEL 空中デスボルテージを出せば、跳び込み攻撃に反応するCPUザベルを射止めることもできる。イービルスクリームは中距離から狙え。	**PHOBOS** スカルディングの空振りに合わせてエクスキュージョナーを放とう。ファイナルガーディアンは遠距離から出せばヒットしやすいぞ。
MORRIGAN バルキリーターンよりもダークネスイリュージョンのほうが当てやすい。地上のデスハリケーンをガードしたあとに狙ってみよう。	**PYRON** コズミックディスラプションは起き上がりに重ねるか、遠距離から出そう。発動時間の一番短い状態で出さないと反撃を受けるぞ。

WARNING

CPUザベルのコワイところは、突然出してくるデスボルテージで、油断していると直撃される恐れがある。積極的に攻めてくるためゲージはすぐに溜まるので、その時は警戒する必要があるのだ。その警戒を解くのはやはりESまたはEX必殺技を使用してゲージが0になった時だろう。また、確実ではないが、前方ダッシュしたあとに出すことが多い。空中ガードが可能なので、ジャンプして誘発するのもひとつの手ではある。

空中から出されるとめくられる（ガード方向が変わる）恐れもあるぞ。

ガードキャンセルの狙いどころ

スカルディングを多用するが、これにガードキャンセルを狙うのは至難の業。それは、この技が連続ガードにならないため、入力中にくらってしまうからだ。

狙うなら立ち強Ⓚか、空中→地上デスハリケーンの連係だろう。

VS CPU モリガン

5、6、8人目に登場することがある。後半に出現されるとちょっとキツイ相手。パターンにハメよう。

攻撃パターンさえ見切れば強敵ではない!?

CPUモリガンは徹底した闘い方が特徴で、それは大きく分けて2通りの戦法がある。ひとつは飛び道具を連発して対空技で迎撃するものと、もうひとつはショートダッシュ攻撃からのチェーンコンボや投げ技を狙う戦法だ。まともに闘うとかなり強敵になるぞ。

ショートダッシュからの攻撃はモリガンの常套手段。着地前に対空技を出して迎撃してしまおう。

飛び道具の連発になったら、応戦するか、ガードして反撃のチャンスを待とう。無理に飛び込むな!

基本パターン①
跳び込み攻撃をガードして反撃する

モリガンのダッシュはとても速度が早く、そこから繰り出される攻撃はシェルキック以外しゃがみガードが不可能となっている。CPUモリガンはその長所を生かして攻撃してくるので、基本的に立ちガードを固めて相手の出方を見よう。ダッシュ攻撃をガードできれば、その着地に投げ技を決めることができる。もちろんコマンド投げも有効なので、それを持っているキャラクターはより多くダメージを与える意味でも積極的に狙おう。ちなみに、ダッシュ攻撃のガード後にチェーンコンボは決まらない。また、ガードしっぱなしにしておくと逆に投げられてしまう。

しゃがみガードしているとダッシュ攻撃を誘発できる。すばやく立ちガードに切り替えて、着地に投げ技を決めよう。追い討ちが決まるキャラは忘れずに実行だ。

基本パターン②
飛び道具を先読みして反撃

ショートダッシュ攻撃を仕掛けてこない時はソウルフィストを連発してくるモードになっているはず。その場合は跳び込み攻撃からチェーンコンボを狙うといいだろう。一度撃ち始めると連発することが多いので、跳び込むのは比較的に楽だが、あまり早く跳び込み過ぎたり、遅く跳び込むと対空技の的となるので気をつけよう。また、跳び込み攻撃をガードされた時はチェーンコンボを入力しないほうがいい。それはCPUモリガンがガードキャンセルをよく使ってくるからだ。

出すのを確認してから跳び込んでもキャラによっては攻撃が間に合う。

EX必殺技はこう決めろ!

キャラクター	攻略	キャラクター	攻略
DONOVAN	チェンジイモータルを遠距離から出せばよく当たってくれる。ソウルフィストと相討ち覚悟でプレスオブデスを出してもいい。	ANAKARIS	軽快に飛び回るCPUモリガン相手にEX必殺技を決めるのは至難の業だ。中距離で跳び込みを予想して奈落の穴を出してみよう。
LEI-LEI	ショートダッシュを予測して地霊刀を出すのもいいが、出すだけでヒットする天雷破のほうが追い討ち攻撃も決められるので有効だ。	FELICIA	ソウルフィストを先読みできるならプリーズヘルプミーを出す。それが無理ならダンシングフラッシュで飛び道具の下をくぐって強襲。
DEMITORI	ショートダッシュ攻撃をガードしたあとにコマンド投げ感覚でミッドナイトブレジャーを入力しよう。デモンブラストは遠距離で出せ。	BISHAMON	跳び込み攻撃をガードしたあとや、地上の攻撃をガードしたあとに鬼首捻りを出すとヒットしやすい。連ね斬りは反撃を受けるぞ。
GALLON	ソウルフィストを消しつつ突撃するドラゴンキャノンは比較的当てやすく、遠距離から適当に出しても当たってくれることが多い。	AULBATH	確実に決められる場面はないが、遠距離から出すシーレイジはよくヒットしてくれる。それ以外のEX必殺技は当てるのが難しいぞ。
VICTOR	サンダーブレイクはソウルフィストを跳び越しつつ出すことができるが、それではガードされやすいので強引に相討ちを狙ってみよう。	SASQUATCH	ビッグブリーザーをソウルフィストに合わせることができればヒットさせることも可能。ビッグブランチ後に決めるのも有効だ。
ZABEL	ソウルフィストに合わせてヘルダンクを出すといいだろう。ソウルフィストを連発し始めたら前方ジャンプからデスボルテージで強襲。	PHOBOS	中距離からファイナルガーディアンを出すと当たることが多い。コンフュージョナーはソウルフィストに相殺されるのがオチだ。
MORRIGAN	確実にEX必殺技を決めるならソウルフィストに合わせてヴァルキリーターンを出そう。ダークネスイリュージョンは近距離から強襲。	PYRON	遠距離からコズモディスラプションを出せば、当たることも多いが確実性に欠ける。起き上がりに重ねておくのも有効ではあるが……。

キャラ専用パターン

レイレイ

レイレイは強の返響器を連発しているだけで、ソウルフィストを跳ね返すわ、ショートダッシュ攻撃は迎撃するわでモリガンが可哀想になってくるくらいだ。タイミングが変わったら一度様子を見てから再度実行だ。

ガロン

ソウルフィストを連発し始めたらこっちのものだ。ガロンは前進すると体勢が低くなるので飛び道具には当たらないのだ。モリガンが硬直している間に接近して投げ技を決めよう。そのあとの追い討ちもお忘れなく。

ガードキャンセルの狙いどころ

狙いどころはバルキリーターンに限る。これは一度ガードすると連続ガードするため、途中から攻撃を受けることはない。出るまで何度もコマンドを入力しよう。

まずはしっかりガードすること。そのあとは連続してコマンド入力。

VS CPU アナカリス

5～8人目に登場することがある。動きは鈍いが、ガード方向の2択を強要するラッシュ攻撃は驚異的。

宙を自在に舞う奇妙な王様の倒し方

CPUアナカリスは好んで宙を飛び回り、長い足で強襲してきたり、王家の裁きを連発してくる。また、大いなる墓碑からのチェーンコンボといった、対人戦でよく使われるテクニックを実践してくるので侮れない。攻略のポイントは空を飛ぶクセと、起き上がりに接近するとしゃがみ強Ⓟを出してくる習性にある。これさえ知っていればOK。

この技が大いなる墓碑というもの。しゃがみガード不能なうえに技の出が早い厄介な技だ。

EX必殺技はこう決めろ！

DONOVAN
チェンジイモータルは遠距離から出すと王家の裁きで返される恐れがあるので、起き上がりなどに重ねるように出すようにしよう。

LEI-LEI
天雷破は出すだけでヒットする。空中に飛ばれていても鉄球が当たるので心配はいらない。ここでも地霊刀の出番はない。

DEMITORI
跳び込み攻撃をガードさせたあとや、接近戦でミッドナイトプレジャーを出せばまず決まるだろう。デモンブラストは遠距離から出せ。

GALLON
ドラゴンキャノンはどこで出しても比較的よくヒットする。起き上がりに少し遅目に重ねれば、ほぼ確実にヒットしてくれる。

VICTOR
空中にいるアナカリスめがけて、サンダーブレイクの振り降ろす拳を当てるように出せばよく当たる。それか起き上がりに重ねよう。

ZABEL
ミイラドロップの空振りや、コブラブローを近距離でガードした時にデスボルテージを出すといいだろう。奇襲には向かない。

MORRIGAN
近距離でダークネスイリュージョンを出せば、反撃を試みようとするアナカリスにヒットする。ミイラドロップの空振りもチャンスだ。

ANAKARIS
移動起き上がりしてくる場所を仮定して出す奈落の穴以外に狙う機会は少ない。普通に出しても全て王家の裁きで返されてしまうのだ。

FELICIA
ミイラドロップの空振りや、コブラブローに合わせてダンシングフラッシュを出せばヒットする。プリーズヘルプミーの出番はなしだ。

BISHAMON
空中にいるアナカリスをダッシュ中Ⓟで叩き落として、その着地点に鬼首捻りを重ねておけば捕まえることができる。

AULBATH
シーレイジは一度アナカリスを転倒させたあとに出したほうが、上空へ逃げられることもないので安全かつ確実にヒットさせられるぞ。

SASQUATCH
起き上がりにビッグフリーザーを重ねる以外では、ビッグブランチで凍結させたあとに狙う方法しかないぞ。

PHOBOS
ファイナルガーディアンは遠距離から出すとよく当たる。起き上がりの防御も甘いので重ねておくとヒットすることもあるぞ。

PYRON
一度転倒させて起き上がりに重ねておくといいだろう。広範囲に攻撃判定が発生するので、普通に出してもよく当たってくれるだろう。

基本パターン①
浮遊する王様を撃墜する

前述したとおり、CPUアナカリスは頻繁に空中からの攻撃を仕掛けてくる。これを落とせなければ話にならないぞ。右の表の全キャラの王様落とし技一覧を参考に、うっとおしく空を飛ぶアナカリスを叩き落としてやろう。（　）内の文字はアナカリスとの間合いを表した。（近）なら近距離、（遠）なら遠距離といった具合。近距離でしか落とせないキャラは歩いて接近してから技を出そう。

王家の裁きは素直にガードすること。

キャラ	技
ドノヴァン	立ち強Ⓟ（近）、イフリートソード（近）
レイレイ	方向キー前立ち強Ⓟ（遠）
デミトリ	近距離立ち強Ⓟ（近）
ガロン	クライムレイザー（近）、対空ビーストキャノン（遠）
ビクトル	立ち電撃強Ⓚ（近）
ザベル	デスハリケーン
モリガン	近距離立ち強Ⓟ（近）
アナカリス	立ち中Ⓟ（近）
フェリシア	しゃがみ強Ⓟ（近）
ビシャモン	立ち中Ⓟ（近）
オルバス	立ち強Ⓟ（近）
サスカッチ	立ち強Ⓟ（近）
フォボス	立ち中Ⓟ（近）
パイロン	立ち強Ⓟ（近）、中ソルスマッシャー（遠）

基本パターン②
返し技を覚えよう

CPUアナカリスの戦法とその返し技を覚えよう。まず、しゃがみガードしているとダッシュ強Ⓚを仕掛けてくるが、これはしゃがんでいれば当たらないので反撃は簡単。そして、ミイラドロップ。手がブラブラしているうちに跳び込み攻撃か、自分の背後に手が出現した時は歩いて接近し、チェーンコンボを叩き込もう。コブラブローにはガードキャンセルを狙う。大いなる墓碑には立ちガードするしかないぞ。

ダッシュ強Ⓚはなにを意味するのか不明な戦法。避けたら反撃しよう。

判定は手が出現した時の一瞬だけで、ブラブラしている時は空振り。

基本パターン③
跳び込みからチェーンコンボを狙う

他のキャラクター同様に跳び込み攻撃からのチェーンコンボを狙う戦法がアナカリスにも有効。ミイラドロップを跳び越すのを皮切りに連続的に狙っていこう。しかし、起き上がりに跳び込むとしゃがみ強Ⓟの餌食になるので、アナカリスがしっかり起き上がるまで我慢すること。

まともに跳び込むのは危険なので避けること。

ここからチェーンコンボを叩き込んでいこう。

ガードキャンセルの狙いどころ

狙いどころはミイラドロップと、しゃがみ中Ⓟの2発目の2ヵ所。双方ともアナカリスが好んで使ってくる技なので、チャンスも何度か訪れるだろう。

早く出さないと空振りに終わってしまうキャラもいる。彼女は安全。

VS CPU フェリシア

１～４人目に登場することがある。前半に出てくるものの、かなり強烈な攻撃を仕掛けてくるぞ。

大暴れするのが得意の厄介な猫娘

キャラクター能力が基本的に高いこともあるが、ＣＰＵフェリシアは異常に強い。やられ判定が小さいこともあり、走り回られると手が付けられないのが現状だ。彼女のひとつひとつの動きをよく見て、落ち着いて対処していくのが賢明な手段となるだろう。

サンドスプラッシュの連発は反撃が難しく、突然出されるのでくらいやすい。落ち着いてガードだ。

こちらの攻撃に反応して出されるローリングバックラーは驚異的な存在。恐怖心を植え付けられる。

ＥＸ必殺技はこう決めろ！

DONOVAN
飛び回っているのでプレスオブデスは当てにくいが、その分チェンジイモータルが当てやすい。遠距離から出すといいだろう。

LEI-LEI
地雷刀を出すとブリーズヘルプミーを出されるので使わないほうがいいだろう。狙うならローリングバックラーのガード後に天雷破だ。

DEMITRI
ミッドナイトプレジャーは跳び込み攻撃をガードさせてから繰り出すか、ローリングバックラーをガードしたあとに出すといいぞ。

GALLON
ドラゴンキャノンは中距離から出すか、相手の起き上がりに重ねるように出そう。ローリングバックラーのガード後にもヒットする。

VICTOR
溜まっている時にローリングバックラーをガードできればサンダーブレイクを当てることができる。それか起き上がりに重ねよう。

ZABEL
ローリングバックラーのガード後にデスボルテージやイービルスクリームを狙ってみよう。ヘルダンクは避けられやすいので多用は禁物。

MORRIGAN
ダークネスイリュージョンを決めるなら、ローリングバックラーをガードしたあとが最も確実で安全。近距離から奇襲で出してもいい。

ANAKARIS
確実にヒットさせる手段はないが、とにかく出してみるのもいいだろう。王家の裁きは遠距離から相手の技に合わせて出すといいぞ。

FELICIA
ローリングバックラーのあとならＥＸ必殺技が決まる。それ以外で確実に決める場面はないだろう。じっくりとチャンスを待て。

BISHAMON
やはり他のキャラクターと同様にローリングバックラーのガード後に鬼首捻りを狙おう。躯斬りは活用できる場面が少ない。

AULBATH
シーレイジは遠距離から出せば当たりやすいがブリーズヘルプミーを出されると負けるので、相手のゲージがあるうちは出さないこと。

SASQUATCH
ビッグブリザードはほぼ確実にガードされる。ビッグアイスバーンも狙いどころが難しいので、やはりビッグブランチから決めるのが吉。

PHOBOS
ローリングバックラーをガードできればコンフュージョナーを決めることも簡単。そのあとにファイナルガーディアンも入るぞ。

PYRON
確実に当てる状況を作れないのはご存じのとおりだ。やはりここでも遠距離からの奇襲に頼るしか手は残っていない。

基本パターン①
相手の攻撃を見て反撃する

まともに闘うとこちらが不利なので、返し技だけで闘っていこう。まず、こちらがガードを固めていると跳び込み攻撃を仕掛けてくることがある。ジャンプの速度は速いが、せっかくのチャンスなので対空技を出して迎撃しよう。次に、ローリング系の必殺技の対処。これはガード後の反撃になるが、スクラッチにはリーチの長い技を出し、バックラーにはチェーンコンボを叩き込もう。ダンシングフラッシュはガードで精一杯なので無視する。ブリーズヘルプミーには跳び込みを仕掛け、デルタキックにはガードキャンセルを狙おう。

ジャンプが速いのですばやくコマンド入力しないと間に合わないぞ。

ローリングバックラーのガード後はチェーンコンボをお見舞いする。

ブリーズヘルプミーには跳び込み攻撃が有効。連続技へつなごう。

基本パターン②
跳び込み攻撃からのチェーンコンボ狙い

ＣＰＵフェリシアが攻めてこない場合にはこちらの戦法を使おう。チェーンコンボを叩き込むことを目標に、ジャンプしながら攻撃を繰り出していく。跳び込む時は、すぐに弱技を出して相手の跳び込みを封じておき、ジャンプ下降時には別の威力の攻撃を出すこと。それがヒットしたらチェーンコンボを発動だ。

跳び込み攻撃が当たったら連続技へもっていくか、対空技で迎撃されるようなら基本パターン①で闘おう。

キャラ専用パターン

オルバス

遠距離から弱のソニックウェーブを出すと、ローリングバックラーを誘発することができる。ガードがギリギリで間に合うので、そのあとに反撃だ。

ガードキャンセルの狙いどころ

デルタキックの最後の一撃に狙うのが最も確実。跳び蹴りを両足で行うのでタイミングが計りやすいのだ。また、ローリングバックラーも狙いやすいので、出された時は積極的に狙っていこう。こちらも最後の一撃で。

まず１発目はガードする。そして２発目にガードキャンセルを実行。

VS CPU ビシャモン

1～4人目までに登場することのある彼は、何人目でも安定した強さを発揮する。主導権を握らせるな！

間合いの見切りは完璧だ！

CPUビシャモンは前方後方のダッシュを使いこなして間合いを調整し、しゃがみ強Ⓟや居合斬り、撥ね刃などを相手との間合いや状況に合わせて巧みに使い分けてくる。このような慎重な攻めが特徴的で、やみくもに攻め入るのは自分の首を締めることになるぞ。

ギリギリで届く間合いから繰り出してくるので、ガードしても反撃することはできないのだ。

対空攻撃の乏しいビシャモンだが、CPUはうまくダッシュ中Ⓟを使って跳び込みを迎撃する。

基本パターン①
跳び込みを待って落とす

こちらが攻めないと、相手のほうから積極的に攻めてくるようになる。跳び込んでくることも多いので、対空攻撃で迎撃していこう。遠距離から跳び込まれた場合はガードしておいたほうがいい。刀の先端には勝ち目がないからだ。跳び込み以外の攻撃方法ではダッシュからの投げ技という連係も好んで使ってくるので、跳び込みを待つ際にはこの連係に注意しなければならないぞ。

頻繁に跳び込んでくるので、コマンド入力が間に合わないと思ったときは素直にガードしよう。

基本パターン②
画面端へ追い詰めて攻める

試合開始直後から狙うパターン。CPUビシャモンはまず間合いを広げようとするので、跳び込み攻撃を出しながらどんどん追い詰めていく。そのまま画面端まで追い詰めたら、さらに跳び込み攻撃からのチェーンコンボを、鬼炎斬や投げ技に注意しながら狙っていこう。

相手が地上にいる時に攻撃がヒットしたら、そのままチェーンコンボへつなげよう。

画面端では後方ダッシュ中Ⓟを連発してくるので、その着地を狙って攻撃しよう。

WARNING!

CPUビシャモンのゲージが溜まったら、ES居合い斬り（かっ捌き）と鬼首捻りに警戒しよう。CPUはゲージが溜まってもすぐには使ってこないで、ここぞというところで狙って出してくる。そのため警戒していても当たってしまう場合が多いのだ。主に相手の起き上がりや、ダッシュ攻撃後に仕掛けられることがあるので、起き上がりには十分間合いをとり、ダッシュ攻撃後は反撃していこう。

突然出されるので警戒していてもくらうことが多い。ガードを固めていると狙われやすいぞ。

EX必殺技はこう決めろ！

DONOVAN：チェンジイモータルは遠距離から出せばまずヒットする。プレスオブデスは起き上がりに重ねる以外に使うと反撃される恐れがあるぞ。	ANAKARIS：出すだけ無駄。奈落の穴もファラオマジックも撥ね刃でことごとく返されてしまう。相手の起き上がりに重ねれば若干ヒットしやすい。
LEI-LEI：天雷破は出すことができればまずヒットする。あまり近距離で出すと、技の出始めに反撃を受けてしまうことがある。	FELICIA：鬼炎斬の空振りや、撥ね刃に合わせてダンシングフラッシュを出せればヒットさせることができる。プリーズヘルプミーは控えよう。
DEMITORI：連ね斬りのガード後や、跳び込み攻撃をガードされたあとにミッドナイトプレジャーが決まる。デモンブラストは遠距離から出すと吉。	BISHAMON：確実に決めたいなら鬼炎斬の空振りを誘って、鬼首捻りを狙おう。起き上がりに接近していると誘発できることもあるぞ。
GALLON：連ね斬りに合わせて出すのが好ましいが、遠距離からやみくもに出すだけでも効果的。相手の起き上がりに重ねるのもいいだろう。	AULBATH：起き上がりにウォータージェイルを重ねておけば、捕まえられることもある。シーレイジは遠距離から出せばガードされないぞ。
VICTOR：グレートゲルデンハイムを相手の跳び込みに合わせて出し、着地後につかんでやろう。サンダーブレイクは遠距離から出せば当たるぞ。	SASQUATCH：撥ね刃にビッグフリーザーを合わせられればいいが、それは難しいのでビッグブランチで凍結させてからのほうが安全で確実。
ZABEL：どれも確実に決められる状況はない。デスボルテージは空中から出すより、地上の中距離から出したほうが当たりやすいぞ。	PHOBOS：ファイナルガーディアンは遠距離から出してもほとんどガードされてしまう。コンフュージョナーは鬼炎斬の空振りに狙うといいぞ。
MORRIGAN：隙の少ないビシャモン相手にEX必殺技を狙うのは難しい。起き上がりに接近して鬼炎斬の空振りを誘えればチャンスだ。	PYRON：溜めなしで出しても攻撃判定の発生が遅いので、鬼炎斬の空振りにも狙えない。遠距離から出して、当たってくれるのを待とう。

キャラ専用パターン

ザベル

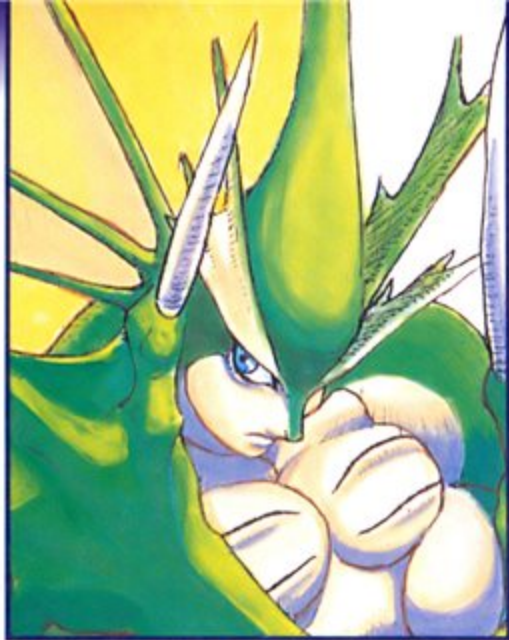
遠距離から強の空中デスハリケーンを出すとよく当たってくれる。転倒後は起き上がるのを待ってから繰り返し出すこと。起き上がりに重ねると鬼炎斬などで反撃を受けるぞ。

フォボス

遠距離から弱のプラズマビームを出し続けるだけでダメージを与えていける。凍結後も連続で出し続けていけば、ガードされていてもいつかはヒットするぞ。

ガードキャンセルの狙いどころ

単発の攻撃が多いので、ガードキャンセルは狙いにくい。唯一の狙いどころである連ね斬りも、ガードキャンセル自体が空振りして反撃を受けることがあるのであまりオススメできない。

体力を削られたくなければガードキャンセルを実行しよう。

VS CPU オルバス

５〜８人目に登場する可能性がある強敵。こちらから攻めるとさまざまな返し技で迎撃してくるのが特徴だ。

跳び込みに対する反応のよさは全キャラ1！

CPUオルバスには起き上がりに仕掛ける以外、跳び込み攻撃はまず通用しないだろう。そのほとんどがトリックフィッシュで返され、空中ガードで跳び込むと今度は強Ⓟで迎撃してくるという手堅さ。彼を確実に倒したいなら、時間はかかるが待ち戦法が有効だ。

ポイズンブレスやソニックウェーブを巧みに使ってくる。より対人戦に近い闘い方が特徴だ。

絶妙なタイミングで放たれるトリックフィッシュ。これを潰せる通常技は皆無に等しい。

基本パターン ダッシュ強キックは待って反撃する

全キャラ共通で確実にダメージを与え、勝利を確信できるパターンはこれだけだろう。まず、しゃがみガードを固めてCPUオルバスの様子をうかがおう。すると、跳び込み中Ⓚ→地上で中Ⓚや、地上で中Ⓚ→強Ⓚなどの連係技をそつなく繰り返し始める。まれに歩いて接近してきてコマンド投げを仕掛けてくるが、そのほとんどはすぐに後退するので無視する。そのうちダッシュ強Ⓚを出してくるが、ここが反撃をする最大のチャンスとなるのだ。これをガードさえすれば隙だらけなので、ありったけのチェーンコンボを叩き込もう。もちろんその最後には転倒させて追い討ち攻撃も狙うこと。そして再びチャンスを待つべくガードを固めて猛攻を耐えしのごう。

このダッシュ強Ⓚだけを待ってしゃがみガードを続ける。うまく誘えたらタイミングよく防攻撃を当ててチェーンコンボへ。

キャラ限定パターン リーチの長い通常技で牽制

リーチの長い通常技を持つキャラクターは、その技をオルバスの間合いの外から出していくだけでダメージを与えることができる。レイレイの立ち強Ⓟ、ザベルの方向キー前中Ⓟ、アナカリスのしゃがみ中Ⓟ、ビシャモンのしゃがみ強Ⓟ、フォボスのしゃがみ強Ⓟ、といったキャラとその技が有効となる。ただやみくもに出すのではなく、オルバスが前進する距離を考えて少し早目に出すようにしよう。反撃されることもあるので、体力的に不利な状況では無理せず基本パターンで闘うといいだろう。

ひょこひょこと間合いを調整するCPUオルバス。こちらの間合いに入ったら技を出そう。早すぎても遅すぎてもダメ。最悪反撃を受けることもあるぞ。

EX必殺技はこう決めろ！

DONOVAN チェンジイモータルは、やはり出すだけで当たってくれる。プレスオブデスは遠距離から出せば当たってくれることもあるが確率は低い。	ANAKARIS 確実ではないが、中距離からファラオマジックを出すと当たってくれることもある。オルバスのゲージがあるときは使わないほうが無難。
LEI-LEI 遠距離から地雷刀を出せば、ダッシュしようとするオルバスにヒットすることもある。だが、天雷破を出したほうが安全で確実だろう。	FELICIA 遠距離からアクアスプレッドを出された時にダンシングフラッシュを狙ってみよう。うまくいけば硬直中にヒットするぞ。
DEMITORI ダッシュ強Ⓚのガード後にミッドナイトブレジャーを決めよう。跳び込み攻撃が封じられているので、積極的には攻められないぞ。	BISHAMON 跳び込み攻撃直後に仕掛けるか、こちらが起き上がると同時に出すとヒットすることもある鬼首捻りだが、多用は控えたほうがいい。
GALLON ドラゴンキャノンは相手の起き上がりに重ねるのがいい。普通に出しても、ガードされるかアクアスプレッドの相討ちを狙われる。	AULBATH シーレイジはよく出すだけで当たるが、相手のゲージがある時は出さないほうがいい。アクアスプレッドと相討ちを狙われるからだ。
VICTOR グレートゲルデンハイム後はダッシュ弱Ⓟをガードさせてからつかむといい。サンダーブレイクは起き上がりに重ねよう。	SASQUATCH 遠距離から相手の前進に合わせてビッグアイスバーンを出せば決まることもあるが、ほとんどは返し技を受けるので多用はできない。
ZABEL シーレイジは一度ガードしたあと脱出可能なので、前方へ跳び込み硬直中のオルバスに向けて空中デスボルテージをくらわそう。	PHOBOS 遠距離からのアクアスプレッドにコンフュージョナーを出すとヒットすることがある。ファイナルガーディアンは遠距離から奇襲しろ。
MORRIGAN シーレイジを一度ガードしたらすぐに弱のバルキリーターンを出せばヒットする。ダークネスイリュージョンは起き上がりに重ねよう。	PYRON コスモディスラプションは遠距離から溜めなしの三角定規空で出し、起き上がりには北斗七星を重ねるといいだろう。

キャラ専用パターン

アナカリス

トリックフィッシュを対空に使うクセを利用した手段。それを誘発するべく前方ジャンプする。トリックフィッシュを空中ガードしたら間髪入れずに方向キー↘Ⓚを出せば、着地する前のオルバスに反撃できるぞ。

デミトリ

遠距離からカオスフレアを連発しよう。これが面白いように当たってくれるのだ。連続的にヒットさせるには燃焼した相手が動き出すところへ、再び火球を送り込んでおけばいい。避けられるまで続けよう。

ガードキャンセルの狙いどころ

あまりチャンスはないが、たまにスクリュージェットを出してくるので、ここを狙ってみるといいだろう。３回ガードするので落ち着いて入力すれば成功するはずだ。ESならもっと簡単。

基本パターンを実行していると、たまにスクリュージェットを出す。

VS CPU サスカッチ

1〜4人目に出現することがある。基本的な戦法を使ってくるが、それが意外に崩しにくい。

羊の皮を被った狼とは、まさにこのこと

つぶらな瞳で体毛フサフサ、まるでぬいぐるみのような彼だが、そんな容姿に比べて闘い方はかわいくないのだ。攻めてるように見える待ち戦法が得意で、跳び込みに対する反応もよく、起き上がりやダッシュ攻撃から頻繁に投げ技を狙ってくる習性がある。

跳び込み攻撃の成功率は低くないが、よく対空攻撃を出してくる。その時は一旦様子を見ること。

突然出してくるダッシュ強Ⓚはしゃがみガード不能。さらにここからビッグブランチを使うことも。

EX必殺技はこう決めろ!

DONOVAN
[illegible]を出すと反撃され放題なので出さないこと。チェンジイモータルを遠距離から出すのが有効だが[illegible]しないこと。

LEI-LEI
跳び込み攻撃からチェーンコンボを仕掛けてから天雷破を出せば[illegible]のすべてをヒットさせられる。地霊刀は使わない[illegible]。

DEMITRI
デモンブラストを使うことになる。それはダッシュ強Ⓚをガードしたあと[illegible]でミッドナイト[illegible]ャーを使うと[illegible]。

GALLON
ドラゴンキャノンは中〜遠距離から出すだけでヒットすることが多い。相手の起き上がりに重なるように出してもよく当たってくれる。

VICTOR
グレートゲルデンハイムを使用し、相手のダッシュ強Ⓚを[illegible]。制限時間内にそれをガードできれば投げることも可能だ。

ZABEL
空中から出すデスボルテージはほとんど返されてしまうので、地上から出すようにしよう。他のEX必殺技は確実に決める場面がない。

MORRIGAN
ダッシュ強Ⓚのガードに出せば、投げ技を狙ってくるサスカッチにヒット[illegible]そうでない場合はガードされてしまう。

ANAKARIS
奈落の穴もファラオマジックもイマイチ確実に決める機会がない。中〜遠距離から出せば当たってくれることもあるが、やはり不安定。

FELICIA
ダンシングフラッシュはビッグスノーに合わせて出そう。[illegible]パーンは間合い外へ逃げてからプリーズヘルプミーで[illegible]。

BISHAMON
辻斬りはさまざまな技で迎撃されるので多用はできない。[illegible]相手の起き上がりや跳び込み攻撃[illegible]後に[illegible]だろう。

AULBATH
シーレイジとウォーターガーゴイルは中〜遠距離から出すとよくヒットしてくれる。アクアスプレッドはガードされるので多用厳禁。

SASQUATCH
確実に決めるならビッグブランチ後にEX必殺技だが、相手の起き上がりに重なるビッグタイフーンもよくヒットするぞ。

PHOBOS
ビッグタイフーンの空振りに[illegible]ジョナーを出そう。[illegible]ルガーディアンは遠距離から出せば当たることが多い。

PYRON
遠距離から適当に出してみよう。反撃を試みるサスカッチによくヒットする。ヒット後は通常技や必殺技で追い討ちすること。

基本パターン① ダッシュ攻撃を待って反撃する

CPUサスカッチは近〜中距離から突然ダッシュ強Ⓚを仕掛けてくることが多い。状況的にいうとプレイヤーはまずしゃがみガードしているだろう。しかし、この攻撃に当たってもガードしても反撃することが可能となっている。願わくばガードしたいが、もしくらっても落ち着いて反撃を試みよう。近い間合いに着地したら投げ技、少し離れた所に着地したらチェーンコンボを狙う。タイミングは慣れるまで難しいかもしれないが、一度要領をつかんでしまえばOKだ。また、ガードキャンセルでの反撃ももちろん有効なので、ぜひトライしてくれ。

なるべくガードしていきたいが、もし当たっても反撃はできる。間合いが近ければ投げ技で反撃だ。

慣れてくるとガードキャンセルで反撃することもできる。最も安全な返し技なのでマスターしたい。

基本パターン② 跳び込み攻撃から連続技を狙う

チェーンコンボを叩き込むのが狙いの跳び込み攻撃を、連続的に仕掛けるのもCPUサスカッチには有効な手段となるが、しゃがみ強Pで撃墜されたときは注意したい。そのあとすぐに跳び込んでも同じ技で叩き落とされる恐れがあるからだ。しばらく様子を見て、ビッグスノーを出した時などの反撃できない状況で跳び込む安全な手段もある。こちらの体力があるうちは、対空攻撃を恐れずにガンガン跳び込んでもいいだろう。いつまでも完璧な対空攻撃が続くことはないのだ。

跳び込む時は弱攻撃を出しておき、ジャンプ下降時に強攻撃を出す連係が好ましい。

対空攻撃で落とされても気にしない。チェーンコンボさえ決められれば体力的に有利となる。

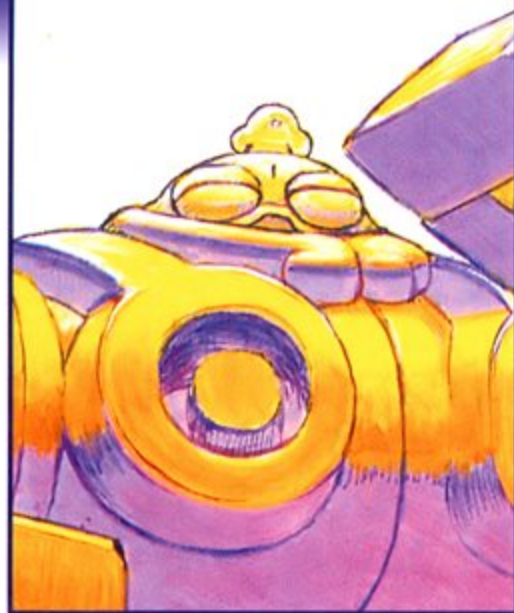
キャラ限定パターン 飛び道具の連発

飛び道具を恐れずガンガン前進してくるCPUサスカッチ。

飛び道具を持っているキャラクターは中〜遠距離から連発するだけで大ダメージを与えることができる。レイレイに限り強の暗器砲を使おう。弱と中はガードされてしまうぞ。

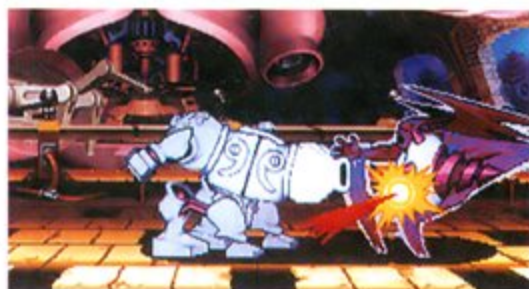
ガードキャンセルの狙いどころ

跳び込み強Ⓟの着地後にビッグタイフーンを出してくるクセがあるので、ガードキャンセルはそこで狙うといいだろう。また、立ちガードを固めて、ダッシュ強Ⓚに狙うのもいい手だ。

一度防御すれば連続ガードするので、安心してコマンド入力に専念できる。難しいコマンドのモリガンやビシャモンでも簡単。

VS CPU フォボス

9人目に必ず出現する最強のガーディアン。高い攻撃力と、派手な闘い方が特徴だ。ラスボスまであと一歩。

感情を持たない殺人マシーンを倒せ!

CPUフォボスは特に変わった戦法をとらず、相手の動きに合わせ臨機応変な対応を冷静にとってくる。逆にそれだけ攻めにくいということにもなるが、勝機はある。注意したいのは前触れもなく放たれるプラズマレーザーで、跳び込んだ時に迎撃用に使われるぞ。

隙さえあればチェーンコンボを狙ってくる。めくり攻撃も仕掛けてくるのでガード方向に注意。

EX必殺技はこう決めろ!

キャラクター	決め方
DONOVAN	ブレスオブブラスは相手の起き上がりに重ねるなどしないと、相打ちや反撃を狙われる。チェンジイモータルはやはり出すだけで当たる。
LEI-LEI	相手が目前でジェノサイドバルカンを空振りした時以外は地霊刀の使用は控えよう。天雷破はチェーンコンボから繰り出すのがいい。
DEMITORI	ダッシュからや跳び込み攻撃からミッドナイトブレジャーを狙おう。デモンブラストはプラズマレーザーに弱いので控えた方がいい。
GALLON	ドラゴンキャノンは起き上がりに重ねるように出すとよくヒットする。それ以外で出すとガードされるか反撃を受ける恐れがあるぞ。
VICTOR	サンダーブレイクをESプラズマビームのガード後や相手の起き上がりに重ねるように出すとヒットすることが多い。
ZABEL	ESプラズマビームのガード後にはデスボルテージ、ジェノサイドバルカンの空振りにイービルスクリームがそれぞれヒットする。
MORRIGAN	相手のプラズマビームに弱のバルキリーターンを合わせるといい。ダークネスイリュージョンは相手の起き上がりに重ねてみよう。
ANAKARIS	ESプラズマビームをガードしたあとにファラオマジックを出すと当たることが多い。空振りの時は反撃され放題なので使わないこと。
FELICIA	ダンシングフラッシュが確実に決まるのはESプラズマビームのガード後と、ジェノサイドバルカンを空振りしたあとだ。
BISHAMON	鬼首捻りはジェノサイドバルカンの空振りに狙おう。連続斬りは不安定ではあるが、プラズマビームに合わせたりできればヒットする。
AULBATH	シーレイジは相変わらずよく当たってくれる。相手の起き上がり位置にアクアスピットを重ねられれば高い確率でヒットするぞ。
SASQUATCH	遠距離からビッグフリーザーを出せば、当たることもあるが確率半分というところ。確実に決めるならビッグブローの後に仕掛けよう。
PHOBOS	ファイナルガーディアンはしゃがみ強Ⓚで転倒させたあと、少し離れて爆炎をかするように出しておくと当たることが多い。
PYRON	コスモディスラプションは出すだけで、反撃しようとする相手にヒットする。起き上がりに重ねておけば一方的に当てることができる。

基本パターン①
相手の跳び込み攻撃を待つ

CPUフォボスは跳び込み攻撃を仕掛けてくることが多いので、対空攻撃が強力なキャラクターは撃墜だけを狙って闘っていこう。しかし、フォボスの跳び込み攻撃は意外に速いので、跳んだのを確認してすぐに出せる技でないと迎撃は難しい。また、攻撃判定の発生も早くなくては、相手の攻撃が先に当たってしまう。コマンド入力の手間と判定を考えると、デミトリのデモンクレイドルが限界だろう。無敵時間のないドノヴァンのイフリートソードなどはちょっとつらい。

無敵時間が存在するか、攻撃判定の発生が早い技で迎撃を狙おう。巻末にある対空技の一覧を参考にしてほしい。

基本パターン②
空中ガード後に反撃を狙う

基本パターン①が通用しないキャラクターを使っている場合はこちらのパターンを使うといいだろう。相手の跳び込みを待つまではパターン①と同じだが、そのあとが違う。相手の跳び込みに合わせてこちらも跳ぶ、そして相手の攻撃を一旦空中ガードして、その硬直が解けたらすぐに技を出すのだ。横方向に攻撃判定が発生する技を出すのが望ましい。うまくいかない場合は画面端でやってみると成功率も上がるだろう。この場合跳ぶ方向は後ろで、出す技はなんでもいいだろう。

画面中央では前方へジャンプして空中ガード。ガードしたらすぐに反撃すれば攻撃をヒットさせることができる。

キャラ限定パターン
飛び道具を連続的に当てる

デミトリ、モリガン、サスカッチ、パイロンの4キャラだけが可能なパターンだ。相手を転倒させて、その起き上がりに飛び道具を重ねる戦法なのだが、各々のキャラの飛び道具はヒット後の効果が違うので、その出し方が変わる。デミトリとサスカッチは飛び道具で燃焼（凍結）後に重ねるように出し、モリガンは中距離から連続して出し続ける。パイロンは飛び道具ヒット後に相手は転倒するので、起き上がる場所を仮定して次の飛び道具を放つ必要があるのだ。

起き上がりに重ねることができればヒットが期待できる。転倒させたら狙おう。

基本パターン③ ダッシュ攻撃を待つ

ダッシュ強攻撃はガードすれば隙だらけ。連続技を叩き込もう。

しゃがみガードを固めているとフォボスはダッシュ攻撃を仕掛けてくることがある。その攻撃が強Ⓟや強Ⓚなら、ガード後に反撃が可能となるぞ。

ガードキャンセルの狙いどころ

フォボスは接近戦になるとチェーンコンボを発動してくる。それはこちらがガードしていても行ってくるので、その時はガードキャンセルを狙ってみよう。

チェーンコンボ中はもちろん連続ガードなので、比較的コマンドの難しいデミトリも簡単。

VS CPU パイロン

ヴァンパイアハンターのラスボスはこのパイロン。こいつを倒せば、ついに念願のエンディングだ！

宇宙の支配者の強大なパワーをねじ伏せろ！

CPUパイロンは飛び道具のソルスマッシャーを牽制や対空にうまく使い、こちらの動きを封じ込めてくる。接近戦では、立ち弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟといった視覚的に痛々しいチェーンコンボが得意だ。つかみどころのない戦術を展開してくるが、攻め入る隙はあるぞ。

ジャンプしたかと思うと空中ソルスマッシャーを放つ。うかつに追いかけると火ダルマになるぞ。

ギャラクシートリップからの連係も得意。ぼうっとしていると、投げ技を狙われる。

基本パターン①　跳び込みを待つ

積極的に跳び込んでくるCPUパイロンには、それを待って対空攻撃で迎撃する戦法が有効だ。ソルスマッシャーは後方ジャンプに出し、前方ジャンプの時は滅多に出してこないので安心して対空攻撃を繰り出そう。転倒させたあとの移動起き上がりが速いので、撃墜したあとも気を抜かないこと。

この前方ジャンプではあまり技を出してこないので、対空攻撃じゃなくても迎撃できるぞ。

基本パターン②　ギャラクシートリップ後にチェーンコンボを狙う

ダメージを与えていくと、そのうちパイロンはギャラクシートリップで連続ワープし始める。出現する位置はランダムだが、こちらの目の前に現れることもあるので反撃が可能となるのだ。出現する前触れが見えたら連打の利く弱攻撃を重ねておくか、タイミングよく技を重ねてチェーンコンボへつなごう。

前触れが見えるので、技を重ねるのは楽。そこからチェーンコンボへつなぐのが難題だ。

基本パターン③　コスモディスラプションに反撃を狙う

CPUパイロンはゲージが溜まると、すぐにEX必殺技を使用するクセがある。中距離から突然後方ダッシュするのがその前触れだ。しかも、溜め時間を最も多く必要とする北斗七星を出すので、余裕を持って反撃ができる。反撃にチェーンコンボを使うと、その反動で接触する恐れがあるので、投げ技を決めよう。

コスモディスラプションへの接触を避けるためにも、投げ技で反撃するのが望ましい。

EX必殺技はこう決めろ！

DONOVAN チェンジイモータルは出せば当たる。プレスオブデスはコスモディスラプションと相討ちすることで確実に当てることができる。	**ANAKARIS** ファラオマジックが確実にヒットする唯一の瞬間、それはコスモディスラプションに合わせること。あまり遠くで出すと当たらないぞ。
LEI-LEI コスモディスラプションの前兆である後方ダッシュを確認したら、すぐに地霊刀を出そう。出せば当たる天雷破はパイロンにも有効だ。	**FELICIA** コスモディスラプションの前兆が見えたら、ダンシングフラッシュとプリーズヘルプミーのどちらを出しても構わない。
DEMITORI コスモディスラプションの布石である後方ダッシュを見たら、そこからダッシュしてミッドナイトブレーシャーを仕掛けよう。	**BISHAMON** 他のキャラ同様にコスモディスラプションの硬直中に狙うなら確実にヒットする。鬼首捻りはダッシュして間合いながら繰り出そう。
GALLON ドラゴンキャノンはコスモディスラプションに合わせて出すと確実に当てられる。それ以外は起き上がりに重ねると当たることも。	**AULBATH** シーレイジは適当に出しても当たるが、コスモディスラプションに合わせると相討ちになるので、そこでは狙わないようにしよう。
VICTOR コスモディスラプションにはサンダーブレイクで反撃。溜めが必要なのでパイロンのゲージが溜まったらしゃがみガードを固めよう。	**SASQUATCH** コスモディスラプションを狙うならビッグアイスバーンがいい。ビッグブリーザは出すのが遅いと相討ちになってしまうからだ。
ZABEL コスモディスラプションに反撃を狙うならヘルダンクがいいだろう。イービルスクリームでもいいが、相討ちになることがあるのだ。	**PHOBOS** コスモディスラプションを狙うなら、早目のファイナルガーディアン。コンフューズミナーもいいが、ヒット後に近づけないのだ。
MORRIGAN ダークネスイリュージョンよりバルキリーターンのほうが、コスモディスラプションを強襲する技としては最適。	**PYRON** 起き上がりに出せば多少はヒット率が上がるが、ギャラクシートリップの連発中には出さないほうがいいだろう。

WARNING

CPUパイロン戦で注意したいのは、接近戦で仕掛けられるチェーンコンボだ。これにはパンチとキックの2通りの連係がある。パンチによるチェーンコンボはしゃがみガードでいいが、キックのほうでは立ち中Ⓚがしゃがみガード不能になっているのだ。そのあとの強Ⓚをくらわないためにも中Ⓚは立ちガードすること。

立ち弱Ⓚ→中Ⓚ→強Ⓚと出されると危険だが、ガードが間に合うぞ。

ガードキャンセルの狙いどころ

パイロンの立ち強Ⓟは、それだけで5回の攻撃判定が発生する。つまり、これをガードさえできればガードキャンセルの最大のチャンスになるというわけだ。さらにCPUパイロンは立ちパンチのチェーンコンボを好んで使ってくるので、狙う価値は十分にある。もちろんチェーンコンボは連続ガードとなるので入力も手軽だ。

立ちパンチからのチェーンコンボが始まったらガードキャンセル！

ビギナー向け VS CPU基礎講座

これは格闘ゲームにまだ慣れていない青い果実くん達に贈る基礎講座。ハンターにおけるCPU戦の常識を指南するので、頭の片隅にでも記憶させておこう。この知識を貯えたらARCADEモードへ殴り込め！

跳び込みを狙うとき

まずは攻めの要となる跳び込み攻撃の常識を覚えよう。跳び込み攻撃とは、前方にジャンプしながら行う攻撃で、移動も兼ねているために重宝する手段だ。しかし、適当にジャンプしても攻撃が届かない場合がある。その時はすぐまたジャンプすればいいが、CPUはそれを待ってはくれない。自分の使うキャラクターのジャンプの飛距離を覚えて、相手に攻撃が当たるようにジャンプできるようになろう。次に、ジャンプしたら攻撃を出すわけだが、ジャンプ攻撃にもリーチや、攻撃判定の持続時間の長短がある。詳しいことは後々覚えていけばいいとして、とりあえずジャンプしたらすぐ弱威力の攻撃を出して、ジャンプの下降時に強威力の攻撃を出すようにしていこう。

相手の目前へ着地するようにジャンプする。相手も動いているので判断は難しいが最初は相手と重なる感じで跳べばいい。

やみくもに跳び込み攻撃を仕掛けても意味はない。隙を見せるとCPUに反撃されるのだ。

あまり近くから跳んでも相手を跳び越してしまう。敵に背を向けるのはとても危険だ。

ガードを固めるとき

攻撃よりも先に防御に慣れることをオススメしたい。簡潔にすませるが、相手がジャンプした時は必ず立ちガードし、地面へ着地したら必ずしゃがみガードすること。まずはこのガード方向の切り替えを頭と指に覚えさせよう。

相手がジャンプしたらなにがなんでも立ちガードすること。対空攻撃なんて覚えるまえにまずは防御を固めること。

ジャンプ攻撃のあとは必ずしゃがみガードする。必ずだ。ガード方向を惑わす戦法もあるが、まずこの順番で防御だ。

相手の起き上がりには近づかない

しゃがみ強キックなどで相手を転倒させたあとは、すぐにその場を立ち去ること。そうしないと起き上がってくる敵に投げられてしまうのだ。仕切り直しをするには、後方にジャンプするか、後方ダッシュしよう。敵が起き上がったら再び闘いを再開する。間違っても敵の起き上がりに跳び込み攻撃を仕掛けたりしないこと。

起き上がりに弱技を連打しても無駄。CPUは確実に投げを決める。

ガードキャンセルを覚えよう

初心者が後ずさりするシステムのひとつ、ガードキャンセル。対人戦ではこれが使えないと話にならないがCPU戦でその必然性はない。しかし、使えればなにかと便利ではある。いつかは対人戦で勝利したいと目論んでいるなら、CPU戦でコツをつかんでおくのもいいかも。今回のCPU攻略ではガードキャンセルを狙いやすい状況を敵キャラクター別でピックアップしているので参考にしよう。それだけじゃ覚えられない／　という人に具体的な特訓例を……。まず対戦モードで、ビクトルとパイロンを用意して、パイロンのゲージを溜めてESゾデアックファイアを出す（→↓↘＋ⓅⓅ同時押し)。それをビクトルにガードさせて、↓↙←＋Ⓚと何度も入力だ。慣れてきたら入力回数を減らしていこう。

CPU戦ではガードキャンセルを狙える状況がいくつかある。まずはそれを狙って出せるようになろう。

跳び込み攻撃を迎撃するとき

今回の攻略では「跳び込まれたら対空攻撃で落とす」などと、ビギナーには困難なことが簡単に書かれている。実際にその技を出しても撃墜できないかもしれない。が、それはやはりタイミングが悪いのが原因なのだ。使う対空技にもよるが、最も大事な要素として、相手の滞空時間と自分が使う対空技、それと間合いが挙げられる。ベストなのは、出した対空攻撃の先端が跳び込んできた相手に空中で当たることだろう。右の表に挙げられている技は、対空攻撃として使える技なので、対空攻撃で落とすという言葉が出てきたら、自分の使っているキャラタクーを表から探して、とりあえず指定の技を出してみよう。

ドノヴァン	イフリートソード	アナカリス	しゃがみ強Ⓟ しゃがみ中Ⓟ
レイレイ	方向キー前強Ⓟ	フェリシア	遠距離立ち弱Ⓚ ローリングバックラー
デミトリ	デモンクレイドル 遠距離立ち中Ⓚ	ビシャモン	立ち中Ⓟ 鬼炎斬
ガロン	しゃがみ強Ⓟ クライムレイザー	オルバス	遠距離立ち強Ⓟ トリックフィッシュ
ビクトル	しゃがみ電撃強Ⓟ ギガバーン	サスカッチ	しゃがみ強Ⓟ ビッグタワーズ
ザベル	しゃがみ強Ⓟ 方向キー前強Ⓚ	フォボス	遠距離立ち中Ⓟ 遠距離立ち強Ⓚ
モリガン	シャドウブレイド 遠距離立ち強Ⓚ	パイロン	しゃがみ強Ⓟ

次号はいよいよ対戦攻略！ 1209600秒待たれよ！

☎03 - 3258 - 9051 ［代表］
〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1 神田高野ビル
郵便振替番号 00150ー9ー708150 (有)サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

※商品はすべて新品です。※新作ソフトは発売日にお届けします。

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）●土曜日は、定休日です。

セガサターン 31,800円

■新作ソフト

- ヴァンパイアハンター 2/23 6,000円
- サンダーホーク2 6,000円
- Jリーグサッカークラブ 6,100円
- 四柱推命ピタグラフ 5,200円
- 提督の決断2 8,800円
- ゴータ2 3/1 6,000円
- 新世紀エヴァンゲリオン 5,200円
- バーチャコップ（銃）再販 7,000円
- ザ・タワー 6,000円
- バーチャフォトスタジオ 6,100円
- モータルコンバット2 5,200円
- ハイパーリアクションR 6,000円
- ロードランナー 5,200円
- ガングリフォン 3/15 5,200円
- ストリートファイター2ムービー 6,000円
- クイズ365 6,000円
- ZORK1 5,200円
- バーチャルカジノ 5,200円
- ファイナルロマンスR 7,800円
- フィッシング甲子園 6,000円
- ブンインバトルQ 4,300円
- FIFAサッカー96 5,200円
- リンクルリバーストーリー 5,200円
- ワールド大作戦 作戦ファイル 4,400円
- ウイニングポスト2 3/22 8,800円
- エアマネージメント96 7,800円
- ガリバーボーイ 6,100円
- ぐっすんおよよS 6,000円
- 水滸演武 風雲再起 5,200円
- ハイオクタン 5,200円
- パンツァードラグーン2 5,200円
- マイ・ベスト・フレンズ 6,000円
- キングオブファイターズ95 3/28 7,000円
- WORLDCUP GOLF 3/29 5,200円
- デフコン5 5,200円
- 三国志英傑伝 7,800円
- タイタンウォーズ 5,200円
- ビクトリーゴール96 5,200円
- エンジェル リップス 6,000円
- 信長の野望リターンズ 5,200円
- ルパン三世マスターファイル 5,200円
- グラディウスD 5,200円
- アンジェリーグスペシャル 7,000円
- ドラゴンフォース 5,200円
- スナッチャー 5,200円
- HORROR TOUR 5,200円
- 麻雀同級生スペシャル 5,200円
- きゃんバニープルミエール 4/5 5,200円
- 3X3EYES 吸精公主S 7,000円
- スーチーパイ2 7,000円
- 七つの秘館 7,000円
- アルバートオデッセイ外伝 4/6 5,800円
- DX人生ゲーム 5,200円
- Dの食卓 3,800円
- F1ライブ 4,800円
- Vゴール 2,800円
- XMEN 5,200円
- 永世名人 3,800円
- ウイニングポスト 3,800円
- ガーディアンヒーロー 5,200円
- 海底大戦争 4,800円
- ガンバート 5,200円
- 輝水晶伝説アスタル 2,800円
- 球転界 2,800円
- グランチェイサー 2,800円
- クリチャショック 6,000円
- グレイテストナイン 3,800円
- クロックワークナイト(下) 1,800円
- クロックワークナイト(上) 1,800円
- ゲームの達人 4,800円
- 結婚 5,800円
- ゴータ（GOTHA） 1,800円
- 極上パロディウス 4,800円
- ゴジラ 5,200円
- シャイニングウィダズム 3,800円
- 将棋まつり 5,800円
- 真説夢見館の物語 3,800円
- 真・女神転生 5,800円
- 新忍伝 2,800円
- 水滸演武 2,800円
- スーチーパイスペシャル 2,800円
- スーパーリアル麻雀グラフィティ 7,000円
- ストリートファイターROF 2,800円
- ストリートファイターZERO 5,200円
- スラムダンク 3,800円
- セガラリー 5,200円
- ダイダロス 2,800円
- 卒業Ⅱ 4,800円
- ダークシード 1,800円
- タマ（TAMA） 1,800円
- ダライアス外伝 3,800円
- ちびまる子の対戦ぱずるだま 3,800円
- ツインビーヤッホー 2,800円
- デイトナUSA 4,800円
- デジタルピンボウル 4,800円
- 天地無用！ 3,800円
- 熱血親子 2,800円
- ファイプロ外伝 2,800円
- バーチャファイター 2,800円
- バーチャファイター2 6,100円
- バーチャファイターリミックス 2,800円
- バーチャルハイドライド 2,800円
- バーチャレーシングSS 4,800円
- バトルモンスターズ 2,800円
- パンツァードラグーン 4,800円
- ファイルロマンスⅡ 3,800円
- ぷよぷよ通 3,800円
- プリンセスメーカー2 7,000円
- ブルーシード 2,800円
- ボボイとへべれけ 1,800円
- 魔法騎士レイアース 2,800円
- ミスト 4,800円
- ゆみみみっくすリミックス 1,900円
- リグロードサーガ 2,800円
- レイヤーセレクション 4,800円
- レースドライビン 2,800円
- ロボピット 4,800円
- ワールドアドバンス大戦略 6,800円
- ワンチャイコネクション 1,800円

周辺機器

- ファイタースティックX 3,200円
- アスキーパッドX 2,200円
- AVセレクタJX-S3（S付） 2,200円
- AVセレクタJX-5 2,200円
- SSコードレスPセット 3/28 4,300円
- ツインオペレータ 17,900円
- サタンパット 2,200円
- ホリリアルアーケードスチック 3,500円
- パワーメモリ 4,300円
- シャトルマウス 2,700円
- マルチターミナル6 3,400円
- サターンSケーブル 1,800円
- サターンRFユニット 1,800円
- サターンAVケーブル 1,800円
- サターンRGB 2,000円
- ムービーカード 17,800円
- ホリサタンスティック 4,800円
- ビクターCDデコーダ 15,800円
- フォトCD SS 3,400円
- ミッションスティック 7,000円

メガCD 2 11,800円
（クラシックディスク、天舞、ヘビーノバ付）

バックアップRAM 4,600円

- シャドウラン 2/23 5,800円
- サージカルストライク 4,800円
- アフターバーナーIII 1,800円
- アルシャーク 1,800円
- アルスラーン戦記 800円
- Aランクサンダー 1,800円
- AX101 2,000円
- アーネストエバンス 1,000円
- アネット再び 2,000円
- ★ウイニングポスト 800円
- ウィングコマンダー 1,800円
- ウルフチャイルド 300円
- 江川プロ野球CD 1,800円
- 餓狼スペシャル 1,800円
- ★ぎゃんぶらあ2 2,000円
- クイズスクランブル 1,000円
- クラシックディスク（4ソフト入り） 800円
- ★元朝秘史（ジンギスカン）CD 1,800円
- ザサードワールドウォー 1,800円
- サンダーストームFX 800円
- ★サンダーホーク 3,800円
- シムアース 1,500円
- シャドーオブビースト2 2,800円
- ★シュバルツシルト 3,800円
- ★シルキーリップ 2,000円
- ジャガーXJ 2,800円
- 雀豪ワールドカップ 2,800円
- ジュラシックパーク 2,800円
- ★CD 三国志3 1,800円
- 真・女神転生CD 2,800円
- スイッチ 1,800円
- スターブレード 2,800円
- ソウルスター 1,800円
- ソルフィース 500円
- ダークウィザード 1,800円
- ダイナミックカントリークラブ 1,800円
- ダブルスイッチ 1,800円
- 天舞メガCD 100円
- Vay CD 1,800円
- デトネイターオーガン 1,000円
- デスブリンガー 2,000円
- デバステイター 900円
- 天下布武 1,800円
- トムキャットアレー 1,800円
- 電忍アレスタ 1,800円
- ナイトトラップ 1,800円
- 忍者ウォリアーズ（CD付） 1,800円
- ノスタルジア 800円
- ★信長覇王伝CD 2,800円
- バトルコープス 1,800円
- バトルファンタジー 500円
- バリアーム 1,500円
- プライズファイター 1,800円
- ブラックホールアサルト 300円
- フェイエリア 800円
- ブライ 900円
- プリンスオブペルシャ 300円
- プロ野球スーパーリーグ 800円
- ファイナルファイト 500円
- ヘビーノバ 500円
- ヘブンリーシンフォニー 800円
- マイクロコズム 2,800円
- マイト＆マジックIII 1,800円
- モータルコンバットCD 1,800円
- ★ゆみみみっくす 2,800円
- らんま1/2（500円分テレカ付） 2,800円
- リーサルII（銃付） 2,800円
- リーサルII（ソフトのみ） 500円
- ロードブラスターFX 1,800円
- ワンダードッグ 300円
- 惑星ウッドストック 300円

●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

メガドライブソフト
MD2本体 6,900円

- 魔導物語I 3/22 5,800円
- MDペペンガペンゴ 3,800円
- アークスオデッセイ 2,000円
- アウトラン 2,800円
- 蒼き狼と白き牝鹿 1,800円
- アンデッドライン 2,800円
- イースIII 2,800円
- イチダントアール 2,800円
- ヴァリスIII 2,000円
- ウィザードオブイモータル 2,000円
- ヴィクセン357 2,800円
- ヴェリテックス 2,000円
- ヴォルフォード 2,000円
- 宇宙戦艦ゴモラ 2,800円
- 英雄伝説II 2,800円
- エイリアンストーム 2,000円
- エイリアンソルジャー 2,800円
- エグザイル 2,000円
- エコーザドルフィンII 900円
- エターナルチャンピオンズ 2,800円
- F117ステルス 3,800円
- LHXアタックチョッパー 2,800円
- エレメンタルマスター 2,000円
- ガイアレス 2,800円
- 火激 2,000円
- 餓狼伝説2 2,000円
- キリングゲームショー 800円
- ギャラクシーフォースII 1,000円
- キングオブザモンスターズ 2,800円
- キングコロッサス 500円
- 空牙 2,800円
- クライング 2,000円
- グランドスラム 2,800円
- クールドバスター 2,800円
- グレイランサー 2,800円
- ゲイングランド 2,000円
- 豪血寺一族 2,800円
- コラムス 2,000円
- コラムスIII 2,800円
- ゴールデンアックスII 2,000円
- ゴールデンアックスIII 2,000円
- サージンクオーラ 3,800円
- サイドポケット 3,800円
- サムライスピリッツ 2,800円
- サンダーフォースIII 1,800円
- ★サンダーフォースIV 1,000円
- サンダーブレード 1,800円
- 三国志II 2,000円
- 斬～夜叉円舞曲 500円
- 紫禁城 1,800円
- シーザーの野望II 2,800円
- シャドーオブザビースト 1,000円
- ★シャイニングフォース 2,800円
- ★シャイニングフォースII 2,900円
- ジャングルストライク 3,800円
- ★雀皇登龍門 2,800円
- ジュラシックパーク 2,800円
- ジノーグ 1,000円
- ★新創世記ラグナセンティ 2,800円
- スーパー忍II 1,400円
- スライムワールド 1,800円
- スティールタロンズ 2,800円
- ★ストーリオブトア 2,800円
- スーパーモナコGP 900円
- スーパーモナコGPII 900円
- スタークルーザー 900円
- スペースハリアII 2,800円
- ゼロウイング 1,800円
- ゾウゾウゾウ 1,500円
- ソニックII 1,800円
- ソニックIII 2,800円
- ソニック＆ナックルズ 2,800円
- ソニックピンボール 2,000円
- ソーサルキングダム 2,800円
- 大航海時代 2,800円
- 太閤立志伝 2,800円
- 太平記 300円
- 大魔界村 2,800円
- ★ダイナブラザーズII 2,800円
- ダイナマイトヘッディ 2,800円
- ターボアウトラン 2,000円
- ダーナ女神誕生 1,800円
- ダライアスII 2,800円
- ダーウイン4081 1,800円
- タントアール 2,800円
- チェルノブ 2,800円
- ツインクルテール 2,800円
- TMNT I 2,800円
- TMNT II 2,800円
- デンジャラスシード 1,800円
- ドッジ弾平 1,800円
- トム＆ジェリー 1,000円
- ドラゴンズリベンジ 1,800円
- ドラゴンボールZ 2,800円
- ナイジェルマンセルインディーカー 2,800円
- 中島スーパーライセンス 2,800円
- 忍者武雷伝説 500円
- 信長の野望 2,000円
- パーティークイズメガQ 2,800円
- ハイブリッドフロント 2,800円
- パチンコクーニャン 2,000円
- バッドオーメン 800円
- バトレイバー 2,800円
- ★バハムート戦記 500円
- パワーモンガー 1,800円
- ビーストウォリアーズ 1,800円
- ひょっこりひょうたん島 400円
- V·R 2,000円
- ★ふしぎの海のナディア 2,800円
- ファステスト1 500円
- ファンタシースターIV 2,800円
- フォゴトンワールド 1,800円
- ぷよぷよ 1,900円
- ★ぷよぷよ通 2,800円
- ブルーアルマナック 2,000円
- ベアナックルII 2,000円
- ベアナックルIII 2,800円
- ペーパーボーイ 1,800円
- 北斗の拳 2,000円
- ポピュラス 700円
- ボールジャックス 500円
- マーブルマッドネス 2,000円
- マスターオブモンスター 800円
- まじかるタルるートくん 2,600円
- まじかるハット 300円
- マジンサーガ 1,800円
- マスターオブウェポン 2,800円
- 魔天の創滅 2,000円
- 港のトレイジア 1,800円
- ミッキー＆ドナルド 1,800円
- ミッキーとミニアド 1,800円
- ミッドナイトレジスタンス 2,800円
- ★武者アレスタ 4,500円
- メガロマニア 2,800円
- モンスターワールドIII 500円
- ライトクルセイダー 3,800円
- ★ラングリッサー 4,800円
- ラングリッサII 5,800円
- ランパート 2,000円
- 乱世の覇者 2,800円
- 雷電伝説 2,000円
- リスターザシューティングスター 2,800円
- ★レッスルボール 4,300円
- レンタヒーロー 2,000円
- ロイヤルブラッド 1,800円
- ★ロードモナーク 2,800円
- ロードラッシュ 1,900円
- ロードブラスターズ 1,800円
- ローリングサンダーII 900円
- ロケットナイトアドベンチャー 2,000円
- ミッキーマニア 2,800円

サッカーソフト

- ゲームアーツのチャンピオンサッカー 800円
- テクモワールドカップサッカー 800円
- 熱血高校ドッジサッカー 800円
- Jリーグプロ完全版 1,000円

バスケットソフト

- デビットRバスケット 800円
- ドリームチームUSA 1,000円
- NBAプレイオフ（ブルズ） 1,000円
- ジョーダンVSバード 1,000円
- ハイパーダンク 2,800円

ゴルフソフト

- PGAゴルフ2 500円
- トッププロゴルフ 800円
- トッププロゴルフⅡ 800円
- バトルゴルファー唯 800円
- マスターズゴルフ 800円
- ペブルビーチの波濤 2,800円

フットボールソフト

- プロフットボール 500円
- ジョーモンタナフットボール 500円
- ジョーモンタナフットボールⅡ 500円

32Xソフト

2,000円コーナー

- スターウォーズ32

2,800円コーナー

- カオティクス
- サイバーブロール
- スペースハリア32
- テンポ
- フレッドカプルスゴルフ
- モータルコンバットII
- バーチャレーシングデラックス

GGプラスワン 10,800円（ぷよ通）

- バーチャファイター 3/29 3,600円
- ルナ 4,300円

300円コーナー

- ああ播磨灘
- ガンバレゴルビー
- キネッティコネクション
- ザ・プロ野球'91

800円コーナー

- ファンタジーゾーン
- クラッシュダミー
- ドッジ弾平
- 忍空
- ハイパープロ野球'92
- ドラえもん
- テンボ

1,500円コーナー

- アレスタII
- クレヨンしんちゃん
- クイズギャファイト
- コカコーラキッド
- コラムス
- 自己中心派
- 新ギア
- GGリーグ'93
- リスターザシューティングスター
- ドナルドダックII
- ドラゴンクリスタル
- パット＆パター
- エターナルレジェント
- ベアナックルII
- ポケット雀荘
- チャックロック

2,000円コーナー

- ウディーポップ
- サイキックワールド
- オリンピックゴールド
- 紆牌I
- 紆牌II
- モータルコンバット
- ワギャンランド
- レミングス
- トム＆ジェリー
- ぷよぷよ
- ファンタジスター外伝
- 瑰球
- ワールドダービー
- ソニックドリフト1
- ソニックII
- タントアール
- マクドナルド
- モナコGP II
- なぞぷよ3
- なぞぷよII
- ミッキーマウスII

3,000円コーナー

- シャイニングフォース外伝I
- シャイニングフォース外伝II
- 魔導物語II
- 女神転生外伝
- シルヴァンテイル
- 魔導物語3
- SDガンダム
- ラストバイブル
- ロイアルストーン
- レイアース2
- まどうA

GG周辺機器

- オートチューナー 8,500円
- パワーバッテリー 4,100円
- ビックウィンドー 1,500円
- カーアダプター 2,500円
- 対戦ケーブル 1,000円
- カーアンテナ 1,000円

MD周辺機器

美しい画像はサンタのS端子ユニット

- S－01（MD1用） 2,500円
- S－02（MD2・32X用） 2,500円
- Sケーブル 1.5m 700円
- オーディオコード1.5m 300円
- ヘッドフォンコード1.0m 300円
- ビデオ入力コードI 800円
- ACアダプターII 1,200円
- ステレオDINコード 1,600円
- セガタップ 500円
- 6Bパッド達人 2,000円
- RF I 1,600円
- コードレスパッド 1,000円
- ワンダーメガ用デコーダー 2,800円

申し込み方法 電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意 商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAX でのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456（TELは03-3258-9051 受付10:00 ～19:30） ●書留の場合はおつりのないようにお願いします。●マスターシステムソフト一律200円 在庫についてはお問い合わせ下さい。

Nude na HARD PART14

今回は読者のみなさんから届いた質問や要望のお便りにお答えすることにした。このコーナー宛てに編集部に寄せられたハガキや封書は私がすべて目を通しているし、テーマを決める際の参考にもしているが、スペースなどの問題でまだ採用できないものも多々あるので、それらの解決手段としてQ&A特集を急きょ組んでみたというわけだ。あまりハガキをためすぎて、ネタがサビついてしまうのももったいないからなあ……。

読者のお便りQ&A特集

Q1

●RGB15ピン入力端子つきのパソコン用ディスプレイに、サターンを接続することはできるのでしょうか。

（滋賀県・岸村さん）

A1

セガから純正のRGB21ピン用ケーブルが発売されたということで、「パソコン用ディスプレイに接続するには？」といった、RGBに関する質問がいちばん多くなり、改めてサターンユーザーの〝画質〟に対する関心の高さを感じている。

単刀直入にお答えすると、モニタの水平同期周波数が15.75KHzに対応していれば、C-SYNCを同期分離したのち表示することができる。(テレビ) モニタが上記のスキャン周波数に対応しているかを知るには、取扱い説明書の〝水平同期(走査)周波数〟または〝H-SYNC〟の対応欄を参照すればOKだ。ただ、現在販売されているパソコン用モニタの多くは15KHzに対応しておらず、24K～31KHz以上のスキャンを前提としたものがほとんど。もし、昔から所持しているものや中古屋で見かけたものが15KHzに対応していたら、それはかなり貴重品と言えるかも。

しかし、それがあってもコネクタを21ピンから15ピンに変換しなければなりません。市販品も発売されていますが、ちょっと高価なので自作してみるのもいい。要望が多ければ方法を記事にしようと思っている。

入力するコネクタの形状は、上のD-Sub15ピンでなければならない しかし、最近のパソコン用モニタは下のシュリンクD-Subタイプが多く、表示不可能だと思っていいだろう 例外として、ソニーのディスプレイテレビ〝パワーワイド〟には表示できる でも、高値

● 自動水平走査周波数切換回路の採用
標準(NORMAL)(水平走査周波数15KHz)・高解像度(水平走査周波数24KHz、31KHz)の３モード切換機能
テレビ放送受信、ビデオ再生(NTSC方式) ………水平15.75KHz、垂直60Hz
パーソナルコンピュータのディスプレイ用…………水平15～17KHz、22～26KHz、29～34KHz、垂直55～80Hz
キャプテン端末用、文字放送、スキャンコンバータ等………水平15.75KHz、31.5KHz、垂直60Hz
テレビ/ビデオモード時は、標準(NORMAL)モードに固定
● 水平解像度600本(ビデオ入力時)
広帯域ビデオ回路、広帯域ディレイラインおよび高解像度のブラウン管の使用により水平解像度600本(ビデオ入力時)を実現しています。

ドクターＫが所持しているNECのマルチスキャンモニター〝PC-TV472〟のマニュアルから。このように、15KHz対応の記載があればゲーム機の映像を映すことが可能だ。

Q2

●サターンにヘッドフォン出力はつけられませんか（北海道・金山さん）

A2

もちろん作れないことはない。例えば背面のA／V出力を利用し、外付けボックス内でヘッドフォンアンプの利得調整をして音を聴くことになる。ただし、この端子部分からは電源が直接取れないので、ACアダプタを使って電源を供給することになる。この方法だと本体内をいじる必要がないので、初歩工作には理想的な方法だろう。

Q3

●専門用語について、わかりやすく説明してください。〝アーキテクチャ〟〝レンダリング〟〝テクスチャ〟など。

（富山県・黒谷さん）

●ゲーム機の性能を表す〝～ビット〟という言葉と、メモリが〝～メガビット〟だという意味は全然違うんですか。それと、専門の人に〝バイト〟は〝ビット〟の４倍だと聞いたんですが、ということは512Kバイトは２メガビットということですか？

（山梨県・荒木さん）

A3

まずアーキテクチャですが、「設計思想」という意味。レンダリングやテクスチャは、３次元グラフィックスを処理する過程を表す用語で、テクスチャはポリゴンで構成された物体の表面に２次元で描かれた模様や絵柄を貼る処理、レンダリングは３次元データを映像化するのに必要な処理工程のことを言う。だから、テクスチャ処理もレンダリング工程の一部分ということになる。

次に、～ビットという言葉は、２進数の１桁を示す単位で、16ビットは２進の16桁――つまり、10進で表すと２の16乗で65536となる。

基本的に、CPUやメモリに使われるビットという単位は、なんら変わりないが、CPUの場合は一括で扱える桁数、バス幅は信号線の本数（一度に信号のやり取りができるビット数）、メモリは２進データを格納できる総容量だと覚えておけばいい。理解しにくいとすれば、CPU、バス幅、データ転送レート、メモリetc……それぞれにニュアンスが少し違うことだろうか（わかってしまえば、単純なことなんだろうけど……）。

そして「１バイトって４ビット」だが、これは間違っているので注意すること。１バイトは８ビットで、512Kバイト＝４Mビットになる（いったい〝専門の人〟って誰だ！）。

専門用語は、みんなもわかるだろうと、当たり前のように使ってしまうので、反省したい。ただ、こうした用語は一般化し始めてもいるので、辞典などできっちりチェックすることをお勧めする。

Q4

●某ゲーム誌で「サターンとプレイステーションで同じ音を出すとサターンのほうが1/4悪い」と書いてあったのですが、実際のところどうなんですか？　(静岡県・山下さん)

A4

記事を直接見ていないので、どんな説明がしてあったのかわからないが、たぶんPCM(アナログ信号をデジタル信号として記録または伝送する時の方式の1つ)とADPCM方式の差を書いていたのだと思う。

両ゲーム機とも、公表されているサウンド用メモリは4Mビットだが、サターンはPCMという非圧縮方式、プレイステーションはADPCMという圧縮方式でデータを扱うため、同じクオリティでサンプリングしたデータをメモリに格納すると、プレイステーションのほうが2倍〜4倍くらい多くのデータを詰め込める。だからと言って一概に、「4倍の差がある」とは言えない。詳しくは〝デジタルオーディオ〟と題してやろうと思っている。

Q5

●サターンはCD-ROMドライブには専用チップ「SH-1」が搭載されていますが、それはどんな効果があるのでしょうか。CD起動に、そんな高価な代物は必要ないと思うんですが……。

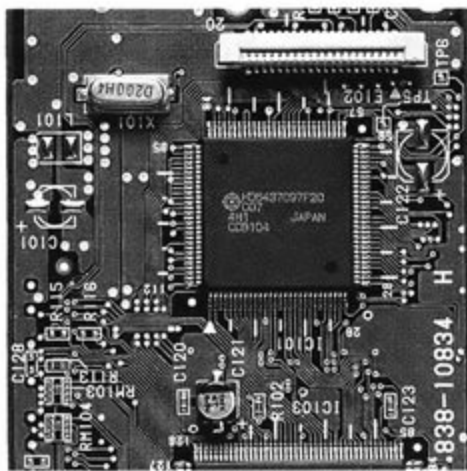
(京都府・P.N.早朝の宅配屋さん)

A5

SH-1は、主にCDドライブのコントローラとしての役割を担っていて、ただ起動させるためのデヴァイスではない。CPUであるSH-2にCDドライブの制御をさせていたのでは、無駄な負担をかけてしまう。

普通の音楽用CDプレイヤーにはCDドライブを制御するための汎用コントローラが搭載されているが、プロテクトの検出やその制御など、さまざまなフォーマット再生をしなければいけないゲーム機のドライブに汎用コントローラは使いにくいのだ。かといって、コントローラをカスタムで作るとお金がかかり、本体のコストに響いてしまう。なら、コントローラとしても使えるチップを、ということでSH-1マイコンが使用されている。

そもそもSH-1は、CDドライブ全般の制御も考慮に入れて設計された組み込み用マイコンで、デバイス価格もそれほど高価ではない。だから、決して無用の長物ではなく、立派にCDドライブのコントローラとして役割を果たしているのだ。ちなみに、プレイステーションにもモトローラ製のCPUがCD制御用に搭載されている。

CPU＝高価というイメージが根強いんでしょうかね。SH-1はそれほど高くはないので、決して無謀な投資ではないのだ。設計上、SH-1をゲームの処理用CPUとして使うことはできないが、それを不満に思うのは贅沢というもの。

Q6

●「NINTENDO64は64Mビットの ROM容量で、70万ポリゴン／秒の描画が可能」と某雑誌に載っていたんですが、そんなにポリゴン表示なんてできるんですか？　気になって夜も眠れません。(広島県・連鎖魔さん)

A6

「夜も眠れません」という最後の言葉が気に入ったので採用した(笑)。

NINTENDO64(以下N64)がらみのお便りも結構届いていて、この情報にはかなり関心がありそうだ。

N64のハードとソフトは、去年末から今年の初めにかけて各誌で報道され、写真を見た人も多いだろう。ハードは、VR4300をコアにしたCPU1個、サウンドとグラフィックス処理を行うRCP(Reality immersion CoProcessor)1個、18MビットのRumbusDRAMが2個、合計4個の主要チップで構成されていて、大幅なコストダウンを図っている。

実際に動いているソフトを見るとグラフィックの粗が出にくく、レンダリング系の処理に長けているようだ。テクスチャが拡大されても画素が粗くならない点は、正直言ってさすがである。奥行き感も申し分ない。

さて、ポリゴン数だが、任天堂が正式発表したわけでもないし、どこから70万ポリゴン／秒という話が出たのだろう。私も、フルにエフェクト処理を施した場合のミニマム値が約10万ポリゴン／秒という話を聞いたことはある……(定かではないので鵜呑みにしないように)。いずれにしても、どのような条件での数値かが明らかになっていなければ、単純に比較することはできない。N64に関しては、発売されたら詳しく解剖するつもりなので、もうチョットのご辛抱を!

主要チップがたったの4個で構成されるN64。日本ではR4300の製造ライセンスをNECしか取得していないし、18MビットのRambusDRAMもNECと東芝のみ量産していることから、N64の製造はNECが強く関係していると見ていいだろう。さらに、CPUとRCPが0.35ミクロンの最新製造プロセスで作られていることを考慮すれば、なおさらだ。

ドクターKのHARDな日々

カートリッジスロットとCD-ROMを併用したシステムTwin Advanced Rom Systemの登場には驚かされました。技術的にというのではなく、こういう手法を使ってくるのが意外と早かったことに対してだ。既存のゲーム機ではサターンにしかできない芸当だろうし、N64が磁気ディスクの発売後に思い描いていた構想を一足お先に実現した点で、かなりポイントが高い。〝技あり〟といったところか。誤解のないよう一言付け加えさせてもらうならば、プレイステーションも拡張コネクタを利用すれば同じことをできなくもなけど、「カートリッジ方式の使い勝手の良さ」を考えると、やはりサターンに軍配が上がるでしょう。

いつになく、真剣な話をしましたが、今後もカートリッジスロットの利用方法から目を離せないってコトですな。

ところで、ハガキの中には「コントローラの自作や周辺機器改造のコーナーを作ってください」というものも多数見られますが、コレは無理ですネェ。これは技術的な問題ではなく、安全性、つまり「工作を行って万が一失敗したときのリスク」を考えてのことです。それに、改造をしたものはメーカー保証もなくなります。それを「本人の責任において改造してください」と、軽々しい注釈で記事にすることはどうかと思うのです。では、周辺機器の製作ならいいのか、ということですが、本体を直接いじらないぶん、失敗しても本体にまで危険が及ぶ可能性は低くなります。もちろん、ゼロとは言い切れない……。この〝安全性〟と〝読者の技量〟を天秤に掛け、「本人の責任において——」と判断できる〝レベル〟のものであれば、製作記事もいいかと私は思っています。

ちょっとマジな話になってしまったけど、乞うご期待ってことですね。もし実現しなかったら、ハードマニア御用達の同人誌でも作りましょうか(な〜んて……ウソウソ)。

質問や要望も今までどおり募集していますが、感想や自分で作ったハード類の自慢(写真入りだとグー)なども、幅広く募集します。封書でも可。なお、採用されてもプレゼントはないので過大な期待はしないでね。　(K)

あて先　〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6-2F
ソフトバンク㈱セガサターンマガジン編集部
「NUDEnaHARD」係

ゲームが好きで好きでたまらない vol.9 YAMATO SAWAMURA BLOW

▶物知り野郎になった俺様

BLOW／沢村大和
3人のサウンドユニット「BLOW」でボーカルを担当。また、田嶋里香や柳原愛子らに楽曲を提供する。孤独を愛する彼の趣味は、ゲーム、パチンコ、映画鑑賞、読書など1人熱中できるもの。※ソロシングル「夢一夜」も好評発売中！

今年もあと残すところ8カ月で終わる今日この頃、皆さんいかがお過ごしでしょうか？　あなたのドリームウェットの友、沢村大和だぁ！

前回、俺は日本にいなかったのでギターの野中に書いてもらったが、今回からまた俺様が登場するぞ。

みんな嬉しいだろう！　嬉しいに違いない！　というわけで、俺様は10日間JAPANを離れていたわけだが、ロスで1日だけ仕事をしてあとはずっと遊んでいたのだ！　まずラスベガスに行き、読者のみんなに素晴らしいプレゼントを買うための資金を調達する作戦を立てたのだ。最初は小さく賭けようと思い25セントのスロットマシンをやっていた俺様なのだが、その俺様の元に日本人N氏がやってきて、「せこい勝負しとるのぉ！　アホちゃうか！」という言葉を残して行った瞬間、俺様の心の中で何かがはじけた。俺様はそのまま客がほとんどいない一番レートの高いスロットマシンのコーナーへ行き、無言でスロットを回し続けた。その結果持っていた数十万をすべて使ってしまい、気づいたときには財布の中には1ドル紙幣が3枚しか入ってなかった。「ラスベガス、そこは華やかな欲望の街。二度と訪れることはないだろう……」。

あまりにブルーになってしまった俺様はそのままJAPANに帰るのが嫌で、ハワイに飛んだ。もちろん3ドルしか持たずに。ハワイにいる間のお金はすべて友人の「夜のパピヨンK氏」に借りたのだが、K氏はホモと噂されている人物。「お金なんていつ返してくれてもいいんだから」という言葉がちょっぴり怖かった。そんなこんなでハワイに3日間いたのだが、ハワイでは100年に1回あるかないかの3日間連続大雨で、一度も太陽を見ることもなく3日目が終わり、俺様はJAPANに帰ってきた。「ハワイ、そこは輝く太陽と波音の島。二度と訪れることはないだろう……」。

●

そんな俺様の、今お気に入りのゲームソフトは「アメリカ横断ウルトラクイズ」。都内のレコーディングスタジオに置いてあったのだが、これが面白い！　最初は暇つぶしのつもりで事務所のK氏と始めたのだが、あまりに面白くて10時間連続でやってしまった。一番てこずったのが最初のゲームでの○×クイズ。一問間違えるとまた最初からなので、成田空港まで行くのに何百問の問題を暗記したことか……。しかし、俺様達は成田からは強かった。K氏は以前「野球拳」ゲームで相手の出す手のデータを取り、おネエちゃんのパンツまでストレートで脱がしてしまったという人物。成田でのジャンケンはあっという間にクリアし、アメリカへと旅立った。

そこからは2人で大盛り上がり大会！「ハワイになんて行きたくないけど行きたいぞぉー」とか、「ラスベガスなんて行ったら人間落ちるけど行きたいぞぉー」とか言いながら、ニューヨークの手前の都市まで行ったのだが、そこから本当に頭が良くないと勝てないようになっているようで俺様達〝ピュア〟2人組は諦めることにした。

●

しかし気がつくと、2人は「知らなくてもいいことをよく知ってる物知り野郎」に変身していたのだ！「アメリカの自由の女神は銅でできていて昔は赤色をしていた」とか、そんなどうでもいいことが頭の中のメモリに溢れかえっていた。それからの俺様達は誰かを見つけるとクイズを出し、誇らしげに教える嫌味なオヤジになっていた。もし『ウルトラクイズ』が再開したら注意して見てくれ。東京ドームの○×を走り回っている俺様がいるはずだから……。

しかしこんなに〝オンリーユー〟な俺様がこのゲームで何百問ものクイズを暗記できるのだから「アメリカ横断ウルトラクイズ'96高校受験予想問題版」なんてあれば受験勉強が楽しくなりそうで売れると思うぞ！　まぁそんな感じで今回はこの辺にしておいてやろう。じゃ！

Dob's Favorite

Presented by Ken-1 Sigetou

重藤賢一：1965年生まれ。博多を拠点にしながら活躍中のDob（ドブ：旧名称Date Of Birth）というクリエイター集団でコンピュータ・マニュピレートを担当。最近は、国内初のエンハンスドCDやゲーム制作も手がけるマルチメディア・アーティスト。家庭用ゲーム機にも精通しており、古くからセガを愛す〝セガマニア〟でもある。

最近サターンであまり遊んでいないことに気づいた。どうもプレステーションの稼働率が高い。「ナムコミュージアム2」や海外のレースゲームが楽しいし、サターンの1、2月のタイトルに気になるタイトルが少なかったせいだろうか。

振り返れば昨年末の「セガラリー」以降は、「ガーディアンヒーローズ」しか買ってない。僕はメガドライブの「ガンスター ヒーローズ」以来、トレジャー（「GH」の開発メーカー）ファンなので「ガンスター ヒーローズ」なみの爽快感を期待して買った。だけど、ちょっと自分が想像していたゲーム感とは違っていたので、まだ一度しかクリアしていない。このゲームは、ステージクリア後のプレイヤーの選択結果によって、ワンパターンになりがちなアクションゲームを何度も楽しませてくれるようないろいろな演出が施されているのだが、手が延びないのだ。僕はトレジャーのゲームには、ワンパターンでも画面がごちゃごちゃになってわけが分からなくなってもいいから、横スクロールのアクションゲームのスピード感や爽快感を求めているのだ。だからと言って、このゲームが面白くないというわけではないので間違えないように（「ガンスター ヒーローズ2」を発売してくれれば絶対に買わせていただきます）。

ところで、「BUG ジャンプして、ふんずけちゃって、ぺっちゃんこ」という長いタイトルのゲームをご存

池袋サラの――バーチャクラッシュ――vol.13

彼女の手首には無数の線が走っていた。どう見ても切り傷の後だ。そのまま上に目線をずらす。肘の裏側にも同じような線が何本も走っている。やばい、この女マジでやばい。線が1本なら過去にいろいろあったのだろうという同情の目で見れるが、彼女の場合は数が尋常じゃない。おそらく精神に異常をきたしている可能性がある。そう言えばしゃべり方もおかしい。ろれつが回っていない感じだ。クスリかもしれない。疑問に思ったことはすぐ聞く癖がある俺は、単刀直入に聞いてみた。

「いえぇ。これ睡眠薬の副作用なんですぅ。」

たしかに昔知り合いに睡眠薬を飲ませてもらった時、副作用でろれつが回らないことがあった。恐らくそれは本当のことを言っているのかもしれない。だが、クスリの線も払拭できないまま会話は進む。

「じゃあ、その手首の傷はなんか関係あるの？」

とさっきの勢いで聞いてみる。

「フフ。男にフラれると、切っちゃうんですよぉ。」

お～い。頼むから笑って話さないでくれ。

「ははは。じゃあ○○ちゃんに惚れられた男は大変だねぇ」

顔では笑っているが、背筋は凍り付いているのが自分でもわかっていた。さらに彼女は、

「池袋サラさんはこういう女どう思います？」

と、来たもんだ。やっかいな質問である。答え方によっては相手を傷つけてしまうし、逆に良い気になられても困る。

「振った相手が勝手に手首切るのは構わないけど、俺はそれでどうこうするつもりはないね。責任も負わない。結局切った女が馬鹿見る形になるんだろうね。」

と答える。彼女は

「ふぅん。冷たいんですね。」

と、一言。にっこり微笑む俺。彼女が俺の答えをどう捕らえたのか判らないが、俺は話を本来するべきであろうバーチャの話へと移していく。

◆

3日後。再び彼女から電話がある。時間は早朝。当然俺は寝ている時間だ。なんでも彼氏と喧嘩をして滅入っているらしく、睡眠薬を飲んでも眠れないらしい。寝ている時に電話で起こされた俺は非常に不機嫌である。だが、相手が女の子のため丁重に断って電話を切る。次の日も電話が鳴った。同じ時間だ。そしてまた次の日も。さすがに疲れがたまってきた俺は、彼女に電話をするなら昼間か、せめて夜の12時ぐらいにしてくれと言う。その時から彼女の電話はプツリと途絶えた。

9月になって俺のベイビーが家に来た。生まれて2カ月の彼は本当に可愛い。「ばか親」と化した俺の生活はすっかり彼中心になっていた。

忘れかけていた彼女からの電話が再開したのは10月に入ったころだ。しかも、決まって早朝4時から7時の間。子育てって言うのは非常に疲れるものだ。子供が寝ている時にこそこちらも寝なければならない。そんな時にくだらない用事の電話で起こされると非常に頭にくる。厳重に注意するのだが、忘れた頃にまたかかってくる。

彼女はただ話し相手がほしいだけだろう。それを突っぱねる非情さを持ち合わせていない俺にも問題はあるとは思う。だが、あまりむげに突き放してファミリーに被害が及ぶのもまた怖い。

彼女からの電話は今も続いている。

AOUでバーチャ3見てきました。あれはヤバすぎ。またクラッシュしそうです。お金貯めておかないと生活破綻するかも。

執筆者へのメッセージは

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F　ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部
「Chaos(各執筆者名)」まで。

じだろうか。全然話題にならなかったけど洋ゲーの臭いのする（と言うか海外ゲームなのだけれど）このタイトルを昨年末に買ったのはいいが、プレイして2時間後には行き詰まってしまった。その後もたまに思い出しては挑戦するのだが、いまだに解けない。誰か攻略法を知ってる方がいたら教えてほしい。問題の場所はレベル3の3ステージ目で、泡を利用して右方向に何回もジャンプして渡っていくシーン。3つか4つ目のところで右側の泡に飛んでも距離が届かず飛び移れない。泡が上下に動く反動を利用して距離を延ばそうとしてもダメで（1回だけ飛び移れたのだが、なぜできたのかは不明）、他のルートを探してみたけれど、ここを通らないと進めないのは確実だと思う。攻略法を知ってる方は、ハガキで編集部に送ってくださるか、ニフティ（PXE00206）またはインターネット（Sheget@fat.coara.or.jp）でお願いします。

このゲームは「ソニック」のスピードを超遅くして、横にも縦にも奥にも進めるようにした感じ（ちょっと無理があるか）。キャラクターがもろ洋物タイプだから好き嫌いもハッキリ出ると思うが、横スクロールアクションゲームファンならばそこそこ楽しめるのではないだろうか。気になるところはコンティニューポイントはあるものの1ステージが長すぎるので何度も挑戦しようという気がなくなってしまうところだ。

SEGA SATURN セガサターン・ライセンシィ・スペース Licensee Space

「スケジュール表にずっと出ているのに、何の情報もないタイトルが気になります……」（東京都・江崎雄一・18歳）という声にお応えして、各ライセンシィに聞いてみた！

アスキー

大変お待たせいたしました、「時空探偵DD〜幻のローレライ〜」。1年以上も発売を延期させていただいておりましたが、グラフィック、シナリオ等すべてをリニューアルの上、いよいよ今年6月に発表いたします。今後の情報をお楽しみに。あと「囲碁」もう少しで完成です。5月に出せると思います。あと、なんだっけ、ほかにもあったような……　（ET企画部　榊原）

エス・ピー・エス

タイトルを発表してからいろいろとサターン用に企画を考えているのですがなかなか先に進まなくって……。やっと開発環境も整ってきましたので本年こそは本腰を入れてがんばろうと思います。もう少し時間をください。

（エス・ピー・エス・大和宏美）

NECインターチャネル

CSGはいかがでしたか？　インターチャネルブースに足を運んでくださった皆さま、どうもありがとうございました。次のおもちゃショーに向けてイベント関係もますますパワーアップしますので期待してくださいね。今回発表できなかった「卒業S」や「モンスターメーカー」ですが、現在グラフィックを制作中。近々発表いたします。

（IC・本明）

ガイナックス

96年、いよいよ……です。

（広報・佐藤）

サクセス

「ガーディアン・フォース」「コットン2」は、両作品とも、サターンのハードの限界に挑む開発を進めています。どのようなソフトなのか、システム・グラフィックとも、まだ「秘密」です。開発者の熱意がこもったソフトを、楽しみに待っていてください。全力で制作中ですので。

（サクセス・磯野）

システムソフト

ユーザーの皆さまには気を揉ませてしまって大変申し訳ございません。「大戦略Strikes」は、既に発売されている「ワールドアドバンスト大戦略」とは趣向の変わった作品にする予定です。皆さまがあっと驚くような作品に仕上げるべく着々と企画進行しておりますので、もうしばらくお待ちください。

（AM開発部・N.N）

ゼネラル・エンタテイメント

「TIZ—TOKYO INSECT ZOO—」は今春、3月22日一足お先にPS版発売となります。もちろんサターン版は現在リニューアル中です。「TIZ」サターン版はＰＳ版とは全く異なったソフトとなり皆様のお目に掛かることと思います。そのため、時間がかかるのです。サターン版「TIZ」乞うご期待!!

（宣伝部・タナギ）

ソフトバンク

申し訳ございません。長い間お待たせしてしまっている「ARENA」ですが、ただいま鋭意制作中であります。え、でもなんで出ないかって？　それは、女性のお産のようなものなので、時期が来なければ生まれないのです。でも多少妊娠中毒症になってるかも……。陣痛が来たら、サターンマガジンで必ずお知らせします。待っててね。

（マルチメディア局・クイーンスライム）

タイムワーナー インタラクティブ

心霊呪殺師　太郎丸について、ユーザーの方からまたまたご質問をいただきました。前々号の同スペースでゲームのジャンル、主人公の美青年ぶりを紹介させていただきましたが、今回はメインプログラマーの山本氏（とってもシャイ）に登場してもらいましょう！　どうですか？　「試行錯誤をくり返しながら、いいゲームになるように努力しています……。」（広報・O）

日本物産

現在ラインナップしているタイトルは4つ。でも、進行しているのは1つだけ！　「Super301SQ」は5％「USドラッグチャンプ」や、「VR麻雀」は3％未満の状況です。実は今の所何もアナウンスされていないタイトルが2つ程あるので、、近々ご紹介できるハズ！個人的には「VR麻雀」の早期開発進行を願っています。え、脱ぐかって？　ん〜　（ほえほえ・みうみう）

パイオニアLDC

パイオニアＬＣＤセガサターン参入第一弾「FARADOON」ですが、現在制作が快調に？　遅れています。ごめんなさい。もしかしたら参入第2弾になってしまうかもしれません。（苦笑）でも、それもこれもゲームをより面白いものにしたいからなのです。スタッフ一同、日夜努力を続けています。セガサターンユーザーの皆さん、ぜひ期待してくださいね。　（MM課・K）

ハドソン

「第四の黙示録」なんだけどね、この春からどっか〜んと記事を展開するからね！　開発現場も順調に進んでいるし、中味についても"天外ファンを敵に回さない濃い内容"プラス"天外って好きじゃないなあって人も感涙させる熱い物語"って感じだから1億人の日本人の方々超満足！　「えっうそ！」というようなネタをどんどん出していくからよろしくね！　（梶野）

バンプレスト

仮タイトルのみだったポリゴンSLG「グランドレッド」がいよいよ発表となります。でもシーンは古くからバンプレストCMのCGを手掛けたスタジオデュースが参加。未来の宇宙が舞台のＳＦを美しいCGで表現します。ユニットなどをポリゴンで表示し、あらゆる視点から戦いを楽しめるシュミレーションゲームになる予定です。ご期待ください。　（広報課・森定宏友）

BMGビクター

「3Ｄベースボール（仮称）」はほぼ基本システムが完成、選手データもあて込んでいます。仮称からもわかるように立体感あふれるポリゴン野球ゲームです。社内用のテスト版でも、完成度が低いにも関わらず、そのリアルなビジュアルに歓声が上がるほどです。今後はゲームバランスとディティルの作り込みに今後時間を要すると思いますので発売はまだです。　（高橋）

メディアリング

タイトル決定。その名も「ゼロヨンチャンプDoozy-J（ドゥーヅィ・ジェイ）」。意味は、走り屋の頂点というスラング・イングリッシュだ。従来以上に、ギャルゲー色を濃くして企画最終調整中。夏には実際動くところをお見せできそう。今度のゼロヨンはマルチエンディング。チューンニング・パターンだけでも約3,355万とおり。期待して損はさせないぞ。　（CS・菅原）

メーカーの看板をしょって立つ、広報や宣伝担当の方々への質問を募集しています。名前や住所はきちんと書くこと。じゃないと読まずに捨てちゃうからね。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-27-6 ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部
「ライセンシィ・スペース」係

財布の紐が固いアナタも、今月は耐えられない!?

クリエイティブヒューマン

当店は新品専門店です 本州・四国の方は翌日、北海道・九州の方は翌々日の到着になります。

creative human 営業時間 AM10:00～PM8:00

でんわ03-5443-8469(代)

郵便・現金書留での御注文は御遠慮下さい。

通信販売

送料 ¥780
全国均一・手数料込み
着払い・年中無休

FAXは24時間受付
03-5443-6593

怒濤の新作ラッシュ!

予約すれば、消費税はいらなくなるぜ

大好評 発売中
新世紀エヴァンゲリオン
セガ/SS/定価¥5,800
¥5,220
消費税もサービス! サービスゥ!

3/29 発売!
ドラゴンフォース
セガ/SS/定価¥5,800
¥5,220
世界観に浸るべし!

3/28 発売!
THE KING OF FIGHTERS'95
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
SNK/SS/定価¥7,800
¥7,020
夢の移植が遂に実現!

3/29 追い詰めろ

一触即発

イチオシ新作情報

3/15

ワールドアドバンスド大戦略 ～作戦ファイル～
セガ/SS/定価¥4,800
硬派な作品が多いと言われているSS中でも、ひときわ目立つ「ワールドアドバンスド大戦略」。今回はソ連のキャンペーンに加え、仮想世界での戦闘を扱ったオリジナルストーリーが展開します。ユーザーに優しい低価格も○。
予約特価 **¥4,320**

3/22

パンツァードラグーンツヴァイ
セガ/SS/定価¥5,800
数あるSSソフトの中でも、オリジナリティでは群を抜く「パンツァードラグーン」の続編が遂に完成/独創的な世界の中で繰り広げられる戦闘は、荘厳な雰囲気すら漂わせています。
予約特価 **¥5,220**

春の夜は眠れない! 魅惑のラインナップ

発売日	タイトル	価格
発売中	CGポートレート『影丸』	¥1,150
発売中	CGポートレート『ジェフリー』	¥1,150
発売中	The Tower	¥6,120
発売中	麻雀ハイパーリアクションR	¥5,220
発売中	タイタンウォーズ	¥5,220
3/22	空想科学世界ガリバーボーイ	¥6,120
3/15	リンクルリバーストーリー	¥5,220
3/15	FIFAサッカー96	¥5,220
3/15	ゾークI	¥5,800
3/15	ファイナルロマンスR	¥7,920
3/15	ぐっすんおよよS	¥6,120
3/15	エアーマネジメント96	¥7,920
3/22	アルバートオデッセイ外伝	¥5,850
3/22	ウイニングポスト2	¥8,820
3/22	テトリスS	¥5,220
3/22	慶応遊撃隊 活劇編	¥5,220
3/22	天地を喰らう2 ～赤壁の戦い～	¥5,220
3/22	麻雀同級生SPECIAL【限定版】	¥7,920
3/29	ダークセイバー	¥5,220
3/29	アンジェリークスペシャル	¥7,020
3/29	ビクトリーゴール'96	¥5,220
4/5	アイドル雀士スーチーパイII	¥7,020
4/5	3×3EYES～吸精公主～S	¥7,020
4/5	サンドアール	¥5,220
4/5	きゃんきゃんバニー プルミエール	¥5,220

内内事ずくめの会員特典

○会員になるには・・・
御注文された商品と共に会員登録用の用紙が入っています。用紙に必要事項を記入して送るだけ/(無料です)

●会員になったら・・・
一万円以上御買上の場合、送料をサービス/
何と、掲載料金より5%割引サービス/
(GAMESOUL商品には御利用できません)
☆その他、たくさんの楽しい特典あり!!

GAMESOUL

シーズンアイテム「Tシャツ」入荷!

➡カタログ希望の方、お気軽にお電話下さい。
➡GAMESOUL商品は、到着するまでに一週間程かかります

ITEM	SIZE	CHARACTER	¥PLICE
SNトレーナー	M・L	ソニック	¥3.900
VFトレーナー	M・L	バーチャファイター	¥3.900
Tシャツ	M・L	ソニック・モリガン	¥2.900
Tシャツ	M・L	バーチャファイター	¥3.300
VFパーカー	M・L	サラVSパイ(VF)	¥4.900
VFパーカー	L	バーチャファイター	¥4.900
PMパーカー	M	パックマン(2種類あり)	¥4.900
VFウインドブレーカー	M・L	サラステージ(VF)	¥5.800
VFウインドブレーカー	M・L	バーチャファイター	¥5.800
SNウインドブレーカー	M・L	ソニック	¥5.800
キャップ	/	ソニックorバーチャ	¥3.000
時計	/	ソニック	¥3.200
時計	/	バーチャファイター	¥3.400
CDバッグ	/	ソニック	¥3.800
マウスパッド	/	ソニック(2種類あり)	¥1.500
SNマグカップ	/	ソニック(2種類あり)	¥750

パーツ

SS	コントロールパッド	¥2.280
SS	バーチャスティック	¥4.380
SS	レーシングコントローラー	¥5.380
SS	アナログミッションスティック	¥6.780
SS	シャトルマウス	¥2.780
SS	ファイティングスティックSS	¥4.990
SS	サンサターンパッド	¥3.180
SS	リアルアーケードVF	¥3.700
SS	トルネードパッド	¥2.740
SS	トルネードスティック	¥4.680
SS	バーチャガン	¥2.700
SS	ファイタースティックX	¥3.320
SS	アスキーパッドX	¥2.380
SS	マルチターミナル6	¥3.480
SS	パワーメモリー	¥4.380
SS	ステレオAVケーブル	¥1.840
SS	S端子ケーブル	¥1.840
SS	RGBケーブル	¥2.320
SS	RFユニット	¥1.840
SS	電子ブックオペレーター	¥3.480
SS	フォトCDオペレーター	¥3.480
SS	ムービーカード	¥18.280
SS	セガサターン延長コード	¥1.280
その他	3RADD	¥5.980

その他の商品についてはTELにてお問い合わせ下さい。クリエイティブヒューマン通販部 東京都港区芝1-11-16ニチリンビル4F

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28
資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

	コース	曜日・時間	内容
全日制	1年コース	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト養成講座

	曜日・時間	内容		曜日・時間	内容
全日制	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)	単科	月・木曜日 AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00	ゲームコンピュータグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

	曜日・時間	内容		曜日・時間	内容
全日制	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です(1、2、3年コース)	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00	ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。

サウンドクリエイター養成講座

	曜日・時間	内容		曜日・時間	内容
全日制	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM 1:00~ 4:00 PM 6:30~ 9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

Mac-マルチメディア映像クリエイター養成講座

	曜日・時間	内容		曜日・時間	内容
全日制	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00	サウンドクリエイトコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります。

※ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています。
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

［初心者コース］

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース

■BASICをマスターした方向け
Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

［経験者コース］

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■ サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

Edit

1996年4月生学校見学会実施中!

◆真実の勝利◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、
ゲーム会社に応募（1社目）一発合格しました。現在勤務中。

たった1年でもゲーム会社に就職させることができる
当学院のすごさが伝説化しつつあります。

'96年4月生願書受付中!

◇全日制1年、2年、3年コース
月曜日～金曜日
AM10:00～PM4:00

◇単科コース
月曜日と木曜日又は、火曜日と
金曜日の週2回又は、土曜日の週1回
平日コース　PM6:30～9:30
土曜コース　AM10:00～PM4:00

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

スケジュール表の見方

【ジャンル】**ACT**…アクション／**RPG**…ロールプレイング／**SHT**…シューティング／**ADV**…アドベンチャー／**SLG**…シミュレーション／**SPT**…スポーツ／**RAC**…レース／**PUZ**…パズル／**TAB**…テーブル／**A・RPG**…アクションロールプレイング／**QIZ**…クイズ／**EDU**…エデュテイメント／**MOV**…インタラクティブムービー／**ETC**…その他
【対応機器】**ハンドル**…レーシングコントローラー／**マウス**…シャトルマウス／**マルチ**…マルチターミナル6／**アナログ**…アナログミッションスティック／**ケーブル**…対戦ケーブル
【年齢制限など】**18推**…18歳以上推奨／**X**…X指定／②、③などは2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

SEGASATURN セガサターン

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
3月	8日	麻雀ハイパーリアクションR	6,800円	サミー工業	TAB	X
	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	5,800円	パトラ	ACT&PUZ	
	8日	ザ・ホード	5,800円	BMGビクター	SLG	
	15日	リンクル・リバー・ストーリー	5,800円	セガ	A・RPG	
	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	4,800円	セガ	SLG	マウス
	15日	アイドル麻雀ファイナルロマンスR	8,800円	アスク講談社	TAB	X
	15日	ドラえもん のび太と復活の星	5,800円	エポック社	ACT	
	15日	FIFAサッカー'96	5,800円	EAV	SPT	
	15日	クイズ365	6,800円	OZクラブ	QIZ	マルチ
	15日	ストリートファイターⅡムービー	6,800円	カプコン	ETC	②
	15日	フィッシング甲子園	6,800円	キングレコード	SPT	
	15日	BRAIN BATTLE(ブレインバトル)Q	4,800円	CLEF	QIZ+RPG	
	15日	GUNGRIFFON The EURASIAN CONFLICT	5,800円	ゲーム アーツ	SHT	
	15日	ゲームの達人2	8,900円	サンソフト	TAB	マウス
	15日	ZORK Ⅰ	5,800円	翔泳社	ADV	
	15日	バーチャルカジノ	5,800円	ダットジャパン	ETC	
	22日	パンツァードラグーン ツヴァイ	5,800円	セガ	SHT	
	22日	My Best Friends~st.アンドリュー女学園編~	6,800円	アトラス	PUZ	X、マウス
	22日	ハイオクタン	5,800円	EAV	RAC	
	22日	天地を喰らうⅡ~赤壁の戦い~	5,800円	カプコン	ACT	
	22日	ウイニングポストⅡ	9,800円	光栄	SLG	
	22日	エアーマネジメント'96	8,800円	光栄	SLG	
	22日	水滸演武~風雲再起~	5,800円	データイースト	対戦ACT	
	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	6,800円	ハドソン	RPG	②
	22日	ISTO É ZICO(イスト・エ・ジーコ)~ジーコの考えるサッカー~	5,800円	MIZUKI	ETC	
	28日	コードレスパッド	4,800円	セガ	周辺	
	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	7,800円	SNK	格闘ACT	
	29日	ドラゴンフォース	5,800円	セガ	S・RPG	
	29日	ビクトリーゴール'96	5,800円	セガ	SPT	マルチ
	29日	ぐっすんおよよS	6,800円	エクシング	PUZ	
	29日	Horror Tour(ホラーツアー)	5,800円	オー・シー・シー	ADV	マウス
	29日	アンジェリークSpecial	7,800円	光栄	SLG	
	29日	三國志 英傑伝	8,800円	光栄	SLG	
	29日	信長の野望リターンズ	5,800円	光栄	SLG	
	29日	グラディウス DELUXE PACK	5,800円	コナミ	SHT	
	29日	スナッチャー	5,800円	コナミ	ADV	
	29日	WORLDCUP GOLF~IN ハイアット ドラドビーチ~	5,800円	ソフトビジョンインターナショナル	SPT	
	29日	★麻雀天使 エンジェルリップス	6,800円	日本システム	TAB	X
	29日	ゲックス	5,800円	BMGビクター	ACT	
	29日	☆TETRIS S(仮称)	5,800円	BPS	PUZ	
	29日	Defcon 5	5,800円	マルチソフト	SHT	
	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	5,800円	MIZUKI	ETC	
	29日	麻雀同級生 Special	6,800円	メイクソフトウェア	TAB	X
	29日	麻雀同級生 Special プレミアムパック	8,800円	メイクソフトウェア	TAB	②、X
	下旬	NFLクォーターバッククラブ'96	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	下旬	モータルコンバットⅡ 完全版	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	X
	下旬	レボリューションX	5,800円	アクレイムジャパン	SHT	
	下旬	超兄貴~究極…男の逆襲~	5,800円	メサイヤ	SHT	18推
	未定	開運! なんでも鑑定団	5,000円	テレビ東京	ETC	
4月	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	5,800円	キッド	AVG	X
	5日	鉄球—TRUE PINBALL—	5,800円	GAGA	ETC	
	5日	七つの秘館	7,800円	光栄	ADV	③
	5日	2度あることはサンドアール	5,800円	CRI	PUZ	
	5日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	7,800円	ジャレコ	TAB	②、X
	5日	GAME-WARE 創刊号	1,980円	ゼネラル・エンタテイメント	ETC	
	5日	3×3EYES~吸精公主~S	7,300円	日本クリエイト	ADV	③
	19日	エンジェルパラダイス Vol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	5,800円	サミー工業	PUZ	
	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	6,800円	パイ	SLG&RPG	
	19日	タイタンウォーズ	5,800円	BMGビクター	SHT	
	26日	THOR~精霊王紀伝~	5,800円	セガ	A・RPG	
	26日	アイレムアーケードクラシックス	5,800円	アイマックス	ETC	
	26日	爆れつハンター	8,800円	アイマックス	ADV	②
	26日	★真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	2,900円	アトラス	ETC	
	26日	首領蜂(ドンパチ)	5,800円	アトラス	SHT	
	26日	CubicGallery	5,800円	ウィネット	EDU	
	26日	ゲン ウォー	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	26日	野々村病院の人々	6,800円	エルフ	ADV	X
	26日	ラピュラスパニック	5,300円	翔泳社とBMGビクター	TAB	
	26日	ジョニー・バズーカ	6,800円	ソフトビジョンインターナショナル	ACT	
	26日	HYPER REVERTHION	5,800円	テクノソフト	SHT	
	下旬	ロックマンX3	5,800円	カプコン	ACT	
	下旬	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	5,800円	ビック東海	格闘ACT	
	下旬	プレイボーイ カラオケ(仮称)Vol.1	5,800円	ビック東海	ETC	X
	下旬	プレイボーイ カラオケ(仮称)Vol.2	5,800円	ビック東海	ETC	X
	未定	ときめき麻雀グラフィティ~年下の天使達~	5,800円	ソネット・コンピュータエンタテイメント	TAB	X
	未定	FEDAリメイク!~エンブレム・オブ・ジャスティス~	6,300円	やのまん	SLG&RPG	
	未定	飯島愛インタラクティブ	未定	インナーブレイン	ETC	
5月	17日	サイバードール	6,800円	アイマックス	RPG	
	17日	慶応遊撃隊活劇編	5,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	
	下旬	ソニックウイングス スペシャル	7,800円	メディアクエスト	SHT	音楽CDつき
	下旬	諜兄弟劇場第一巻 麻雀篇	5,800円	ユーメディア	TAB	
	下旬	ビッグ一撃!パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	未定	アスク講談社	ETC	
	未定	誕生S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	18推、マウス
	未定	ダークセイバー	5,800円	クライマックス	A・RPG	
	未定	ウィザードリィⅥ&Ⅶ~コンプリート~	6,800円	データイースト	RPG	
	未定	駿才—競馬データSTABLE—	8,800円	ナグザット	ETC	
	未定	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	5,800円	バンダイ	ETC	
	未定	メタルブラック	5,800円	ビング	SHT	
	未定	ソード&ソーサリー	6,800円	マイクロキャビン	RPG	
	未定	デススロットル 隔絶都市からの脱出	5,800円	メディアクエスト	SHT	
	未定	ライフスケイプ~生命40億年はるかな旅~	6,800円	メディアクエスト	ETC	②
	未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	
6月	14日	★犯行写真~縛られた少女たちの見たものは?~	6,800円	イマジニア	ADV	X
	下旬	クロックワークス	5,800円	徳間書店	A・PUZ	
	未定	時空探偵DD~幻のローレライ~	6,800円	アスキー	ADV	③
	未定	疾風魔法大作戦	5,800円	GAGA	RAC+SHT	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
7月	未定	キューブバトラー	5,800円	デジタルメディアラボ	PUZ	
	未定	実戦　パチスロ必勝法／3	未定	サミー工業	TAB	
	未定	☆Turf Wind'96 ～武豊　サラブレッド育成シミュレーション～	未定	ジャレコ	SLG	
	未定	ダライアスⅡ（仮称）	未定	タイトー	SHT	
	未定	ピンボールグラフィティ	未定	パック・イン・ビデオ	ETC	
	5日	ラングリッサーⅢ	5,800円	メサイヤ	SLG&RPG	
	10日	ホーンテッドカジノ	未定	ソシエッタ代官山	TAB	X
	未定	デス クリムゾン	5,800円	エコールソフトウェア	SHT	銃
	未定	★南の島にブタがいた（仮称）	未定	スコラ	PUZ&ACT	
	未定	レスキュー	未定	バンタン電脳工場	SLG	
	未定	★マジック・ジョンソンとジャバ・カリームのスラムジャム'96	未定	BMGビクター	SPT	
8月	未定	☆GRANDRED	未定	バンプレスト	SLG	
	未定	★特捜機動隊ジェイスワット	未定	バンプレスト	A・STH	
9月	未定	サクラ大戦	未定	セガ	ADV	②、マウス
11月	未定	土屋圭一杯争奪 筑波スーパーテクニックチャレンジカップ	5,800円	BPS	SLG	
春	未定	バーチャフォトスタジオ	6,800円	アクレイムジャパン	ETC	X
	未定	ライズ オブ ザ ロボット2	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
	未定	AQUAZONE for SEGA Saturn	5,800円	9003,inc	SLG	
	未定	三國志リターンズ	6,800円	光栄	SLG	
	未定	風水先生	5,800円	HAMLET（博報堂）	SLG	
	未定	The 11th Hour～The 7th Guest Ⅱ～	未定	ヴァージンインタラクティブ	ADV	マウス
	未定	餓狼伝説3 ～遥かなる闘い～	未定	SNK	格闘ACT	
	未定	☆LUNAR SILVER STAR STORY	未定	角川書店	RPG	
	未定	エアーズアドベンチャー	未定	ゲームスタジオ	RPG	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	コブラ・ザ・サイコガン	未定	タカラ	ETC	
	未定	ナイトストライカーS	未定	ビング	SHT	
夏	未定	エイリアン トリロジー	5,800円	アクレイムジャパン	SHT	
	未定	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	6,500円	サンソフト	RPG	
	未定	スーパーショット・ザ・ゴルフ（仮称）	6,800円	ビクターエンタテインメント	SPT	
	未定	☆大運動会～序章～（仮称）	未定	インクリメントP	SLG	
	未定	NIGHTRUTH―EXPLAIN OF PARANORMAL―	未定	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ADV	
秋	未定	TECMO SUPER BOWL（仮称）	未定	テクモ	SPT	
	未定	ラグナロック・ステージ（仮称）	未定	デジタルフロンティア	A・SHT	
年末	未定	マクロス（仮称）	未定	バンダイビジュアル	ETC	
'96年	未定	ワールドヒーローズパーフェクト	未定	ADK	格闘ACT	
	未定	バーチャリウム'THE FISH'	未定	光栄	ETC	
	未定	ときめきメモリアル～forever with you～	未定	コナミ	SLG	マウス
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	心霊呪殺師 太郎丸（仮称）	未定	タイムワーナーインタラクティブ	ACT	
	未定	★SKULL FANG～空牙外伝～	未定	データイースト	SHT	
'97年	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
発売日未定	未定	コープスキラー	5,800円	アクレイムジャパン	SHT	②
	未定	オーバードライビンDX	5,800円	EAV	RAC	
	未定	麻雀上手～麻雀がうまくなる～	4,800円	カプコン	TAB	
	未定	出世麻雀 大接待	5,800円	キングレコード	TAB	
	未定	上海 Great Moments	6,500円	サンソフト	PUZ	マウス
	未定	Jewels of Oracle オラクルの宝石	5,980円	サンソフト	PUZ	マウス
	未定	スラムドラゴン	5,800円	ジャレコ	格闘ACT	
	未定	X JAPAN Virtual Shock	002	未定	セガ	ETC
	未定	電脳戦機バーチャロン	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	ファイティングバイパーズ	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	ファンタジーアース（仮称）	未定	セガ	RPG	
	未定	EXECTOR（エクゼクター）	未定	アークシステムワークス	STG	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	NOUGHTY FIGHTERS（ノーティーファイターズ）	未定	アークシステムワークス	SLG	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	カレッジスラム	未定	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	ダービースタリオン（仮称）	未定	アスキー	SLG	
	未定	スポット（仮称）	未定	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	未定	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	未定	SNK	格闘ACT	
	未定	テニス（仮称）	未定	エス・ビー・エス	SPT	
	未定	ファイティングバイパーズ	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	卒業S	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	同級生～if～（仮称）	未定	NECインターチャネル	SLG	18推
	未定	モンスターメーカー～ホーリーダガー～	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	マジックカーペット	未定	EAV	SHT	
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	★ガイファード（仮称）	未定	カプコン	未定	
	未定	★ガイファード（仮称）	未定	カプコン	未定	
	未定	だいな❤あいらん 予告編	未定	ゲーム アーツ	ADV	
	未定	だいな❤あいらん	未定	ゲーム アーツ	ADV	
	未定	ストライカー1945	未定	アトラス	SHT	
	未定	現代大戦略 Strikes（仮称）	未定	システムソフト	SLG	
	未定	マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪（仮称）	未定	システムソフト	SLG	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん（仮称）	未定	ジャレコ	ACT	
	未定	ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	マウス
	未定	TIZ（TOKYO INSECT ZOO）	未定	ゼネラル・エンタテイメント	ADV&RPG	
	未定	ARENA（仮称）	未定	ソフトバンク	RPG	
	未定	シミュレーション ズー（仮称）	未定	ソフトバンク	SLG	
	未定	エンジェル グラフィティ（仮称）	未定	ソフトビジョンインターナショナル	SLG	
	未定	サッカー（仮称）	未定	ソフトビジョンインターナショナル	SPT	
	未定	タイトーチェイスH.QプラスS.C.I.（仮称）	未定	タイトー	RAC+ACT	ハンドル
	未定	銀河英雄伝説	未定	徳間書店	SLG	
	未定	USドラッグチャンプ（仮称）	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ（仮称）	未定	日本物産	SLG	
	未定	テラクレスタNEO（仮称）	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀（仮称）	未定	日本物産	TAB	
	未定	FARADOON	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	天外魔境外伝 第四の黙示録	未定	ハドソン	RPG	
	未定	ロボット混戦RPG（仮称）	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	3Dベースボール（仮称）	未定	BMGビクター	SPT	
	未定	レガシー・オブ・ケイン（仮称）	未定	BMGビクター	RPG	
	未定	スワッグマン	未定	ビクターエンタテインメント	???	
	未定	ダンジョンマスター（仮称）	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
	未定	TOMB RIDERS（トゥームレイダース）	未定	ビクターエンタテインメント	A・ADV	
	未定	ノバストーム	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	MARICA～真実の世界～	未定	ビクターエンタテインメント	???	
	未定	重装機兵レイノス2	未定	メサイヤ	ACT	
	未定	☆ゼロヨンチャンプ Doozy-J	未定	メディアリング	RAC	

サタマガ編集部チェッーク！

新作スケジュールのタイトル変動関係と、サターン周辺の気になる情報をチェックする「サタマガ編集部チェーック／」。まずは、タイトル関係で、カプコンの新作「ガイファード（仮）」が2本分あるけれど、これはジャンルの違うタイトルが2つあるためで、誤植ではないぞ（笑）。紹介は次号でする予定なので、要チェックだ。また、新作発表の寂しかったセガからは、おなじみの某Yシリーズ（アドベンチャー）や某野球シリーズの最新作が発表される他、月末にかけて話題作がいろいろ登場する予定だぞ。特に某ソ〇〇クチーム最新作は、大々的にデビューする予定なので、期待して待つべし。

他では、AOUショーでテクモよりMODEL2で発表されていた格闘ゲーム「デッド・オア・アライブ」の移植の噂や、某H社のBの復活とYの移植の噂も……。今後の続報を待て／

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1)回答が5の場合	(例2)回答が08の場合	(例3)回答が15の場合	(例4)回答が1の場合
よい例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01　07　15

1 性別　男性　1　女性　2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 無職
15 主婦
16 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？　（8冊まで）

01 ファミ通
02 ファミ通 BROS.
03 GAME WALKER
04 TECH サターン通信
05 Vジャンプ
06 ゲームオン／
07 電撃王
08 じゅげむ
09 LOGiN
10 ゲーメスト
11 サターンスーパー
12 サターンファン
13 アーケードゲームマガジン
14 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

01 よい
02 ふつう
03 よくない
04 その他(具体的に希望を)

7 1カ月にゲームソフトに使う金額はいくらですか。

(千円の単位で。1桁の場合は頭に0をつけてください。

例＞ 5千円の場合…05000円
　　1万2千円の場合…12000円)

8 表1の今月の記事で内容が面白かった(よかった)ものを8つまであげてください。

9 表1の今月の記事で内容が面白くない(悪かった)ものを8つまであげてください。

10 表2からあなたがもっているハードをあげてください。

（8つまで）

11 表2からあなたが購入予定のハードをあげてください。

（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01 LAND MARK
02 データステーション
03 セガサターン読者レース
04 特報　ときめきメモリアル~forever with you~
05 特集　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
06 特報　サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
07 特報　GUNGRIFFON The EURASIAN CONFLICT
08 特報　真・女神転生デビルサマナー 悪魔全書
09 特報　パンツァードラグーン ツヴァイ
10 特報　野々村病院の人々
11 特報　ピンボールグラフィティ
12 特報　GAME-WARE
13 特報　超兄貴~究極…男の逆襲~
14 攻略スペシャル ヴァンパイア ハンター
15 Voyager
16 SNK World
17 ワールドアドバンスド大戦略 プレイヤーズROOM
18 ガングリフォン DESIGN ROOM
19 NUDE na HARD
20 HYPER COLUMNS Chaos
21 ライセンシィ・スペース
22 NEW RELEASE TITLE
23 ドラゴンフォース
24 グラディウス DELUXE PACK
25 サクラ大戦
26 ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル
27 ビクトリーゴール'96
28 リンクル・リバー・ストーリー
29 3×3EYES~吸精公主~S
30 水滸演武 風雲再起
31 アルバートオデッセイ外伝
32 三國志英傑伝
33 アンジェリークSpecial
34 七つの秘館
35 エアーマネジメント'96
36 ウイニングポスト2
37 きゃんきゃんバニー・プルミエール
38 爆れつハンター
39 My Best Friends
40 首領蜂（ドンパチ）
41 ハイオクタン
42 ZORK I
43 空想科学世界ガリバーボーイ
44 大冒険 セントエルモスの奇跡
45 ゲン ウォー
46 ガーディアンヒーローズ
47 セガラリー・チャンピオンシップ
48 台湾サターン事情
49 LUNAR Express
50 レッドカンパニー西の市通り//
51 AM3研Rush//
52 AM2研Express Neo
53 セガサターンソフトレビュー
54 CREATERS BANK
55 次世代裏技リーグ

表2　ハードリスト

01 セガサターン、Vサターン
02 ハイサターン
03 ゲーム&カーナビ ハイサターン
04 メガドライブ（ワンダーメガを含む）
05 スーパー32X
06 プレイステーション
07 3DO（REAL、TRY）
08 M2（3DO64bit機）
09 PC-FX
10 スーパーファミコン
11 PCエンジンシリーズ
12 NEO・GEO（CDを含む）
13 ゲームギア
14 バーチャルボーイ
15 NINTENDO64
16 パソコン
17 ムービーカード（ビデオCDデコーダ）
18 フォトCDペレーター
19 電子ブックオペレーター
20 レーシングコントローラー
21 バーチャガン
22 アナログミッションスティック
23 コードレスパッド
24 ジョイスティック（純正パッドのぞく）
25 通信モデム

表3　ソフトリスト

001 アイドル雀士スーチーパイII
002 アイレムアーケードクラシックス
003 AQUAZONE for SEGA Saturn
004 アルバートオデッセイ外伝
005 アンジェリークSpecial
006 飯島愛インタラクティブ
007 ISTO E ZICO(イスト・エ・ジーコ)
008 ウィザードリィVI&VII~コンプリート~
009 ウイニングポストII
010 エアーズアドベンチャー
011 エアーマネジメント'96
012 エイリアン　トリロジー
013 EXECTOR(エクセクター)
014 X JAPAN Virtual Shock 002
015 NFLクォーターバッククラブ'96
016 エンジェル グラフィティ(仮称)
017 エンジェルパラダイス Vol.1坂木優子
018 オーバードライビンDX
019 開運／ なんでも鑑定団
020 ガーディアンフォース
021 餓狼伝説3 ~遥かなる闘い~
022 きゃんきゃんバニー・プルミエール
023 CubicGallery
024 キューブバトラー
025 銀河英雄伝説
026 空想科学世界ガリバーボーイ
027 課兄弟劇場第一巻 麻雀篇
028 ぐっすんおよよS
029 グラディウス DELUXE PACK
030 慶応遊撃隊活劇編
031 GAME-WARE 創刊号
032 ゲックス
033 ゲン ウォー
034 現代大戦略 Strikes(仮称)
035 コットン2
036 コブラ・ザ・サイコガン
037 サイバードール
038 サクラ大戦
039 3×3EYES~吸精公主~S
040 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
041 三國志 英傑伝
042 三國志リターンズ
043 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
044 The 11th Hour~The 7th Guest II~
045 疾風魔法大作戦
046 上海 Great Moments
047 出世麻雀 大接待
048 駿才一競馬データSTABLE一
049 真髄対局囲碁 碁仙人
050 神罰 人生の意味
051 心霊呪殺師 太郎丸(仮称)
052 時空探偵DD~幻のローレライ~
053 実戦 パチスロ必勝法／3
054 重装機兵レイノス3
055 Jewels of Oracle オラクルの宝石
056 ジョニー・バズーカ
057 スーパーショット・ザ・ゴルフ(仮称)
058 水滸演武~風雲再起~
059 ストライカー1945
060 スナッチャー
061 スポット(仮称)
062 スワッグマン
063 ゼロヨンチャンプ Doozy-J
064 ソード&ソーサリー
065 卒業S
066 ソニックウイングス スペシャル
067 Turf Wind'96
068 タイタンウォーズ
069 タイトーチェイスH.Qプラス S.C.I.(仮称)
070 誕生S
071 ダークセイバー
072 ダービースタリオン(仮称)
073 大運動会~序章~(仮称)
074 だいな♥あいらん
075 だいな♥あいらん　予告編
076 大冒険(セント・エルモスの奇跡)
077 ダライアスII(仮称)
078 ダンジョンマスター(仮称)
079 超兄貴~究極…男の逆襲~
080 土屋圭一杯争奪
081 TIZ(TOKYO INSECT ZOO)
082 鉄球一TRUE PINBALL一
083 TETRIS S(仮称)
084 天外魔境外伝 第四の黙示録
085 天地を喰らうII~赤壁の戦い~
086 デス クリムゾン
087 デススロットル 隔絶都市からの脱出
088 Defcon5
089 電脳戦機バーチャロン
090 THOR~精霊王紀伝~
091 ときめき麻雀グラフィティ
092 ときめきメモリアル
093 同級生~if~(仮称)
094 ドラゴン・フォース
095 ドラゴンボールZ
096 首領蜂（ドンパチ）
097 ナイトストライカーS
098 七つの秘館
099 2度あることはサンドアール
100 野々村病院の人々
101 ノバストーム
102 信長の野望リターンズ
103 ハイオクタン
104 HYPER REVERTHION
105 バーチャフォトスタジオ
106 爆れつハンター
107 パンツァードラグーン ツヴァイ
108 ビクトリーゴール'96
109 ビッグ一撃／パチスロ大攻略
110 ピンボールグラフィティ
111 ファイティングバイパーズ
112 FARADOON
113 ファンタジーアース(仮称)
114 風水先生
115 FEDAリメイク／
116 ホーンテッドカジノ
117 Horror Tour(ホラーツアー)
118 麻雀天使 エンジェルリップス
119 麻雀同級生 Special
120 麻雀同級生 Special プレミアムパック
121 My Best Friends~st.アンドリュー女学園編~
122 マクロス(仮称)
123 マジックカーペット
124 マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮称)
125 MAR I CA~真実の世界~
126 南の島にブタがいた(仮称)
127 メタルブラック
128 モータルコンバットII　完全版
129 モンスターメーカー~ホーリーダガー~
130 ライズ オブ ザ ロボット2
131 ライフスケイプ~生命40億年はるかな旅~
132 ラグナロック・ステージ(仮称)
133 ラピュラスパニック
134 ラングリッサーIII
135 LUNAR THE SILVER STORY
136 ルパン三世　THE MASTER FILE
137 レボリューションX
138 ロックマンX3
139 WORLDCUP GOLF~IN ハイアットドラドビーチ~
140 ワールドヒーローズパーフェクト
141 真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書

SEGA
SATURN PRESS!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

**またまた初登場ソフトのオンパレード！
4月以降のソフト購入計画に役立ててね。**

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!!

3月発売の話題作に焦点を当て、ボリュームたっぷりで紹介だ！

FIFAサッカー'96

●EAV●3月15日発売●5,800円●スポーツ●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

完成度 100%

登場するチーム数はなんと251! 世界のサッカーを楽しめるのだ。

ワールドライフに楽しむならやっぱりFIFAシリーズ

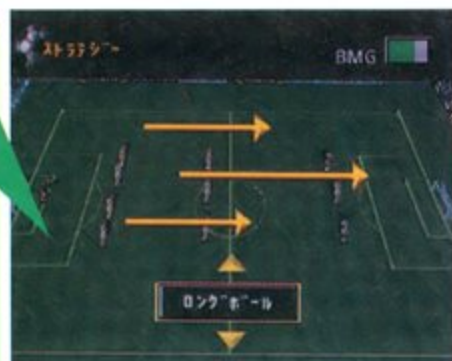
世界中で愛されているサッカーゲーム、「FIFA」シリーズ。その最新版が、ついにサターンに移植されたぞ。世界各国のナショナルチームをはじめ、イタリアやドイツ、ブラジルの国内リーグをも実名で再現している点が特徴だ。またオープニングデモやゴールシーンのリプレイには実写映像も使われ、迫力は満点だ。

このデモは見ごたえ十分!!

ワールドカップの映像などの実写とCGが組み合わされているオープニングデモ。

豊富なゲームモードとこまかい部分へのこだわり

デモだけでなく、ゲーム内容にもこだわりが見える。多くのモードが用意されていたり、複数のカメラビューでプレイできたり、フォーメーションや選手のポジションを修正できたり……もちろんリプレイ機能もあるので、TV中継を見ている気分も味わえるぞ。

戦術設定

チームでの戦術やポジションによる戦い方を、自由に設定することができる。本物の戦術を真似るのもいい。

フォーメーション設定

戦い方を大きく左右するフォーメーション。フォーメーションどうしの相性もあるので、時には変更が必要。

モード	内容
フレンドリー	2チームを選んで1試合だけ戦う。オリジナルチームも作れる。
リーグ	ナショナルチームどうしのリーグを含む、12のリーグを体験できる。
トーナメント	リーグ内で予選を行い、勝ち残ったチーム同士でのトーナメント。
プレーオフ	好きなクラブを選び、所属リーグ内でトーナメント戦を行うモード。
オプション	プレイ時間やオフサイドの有無など、ゲームに関する設定をする。

するりと

ディフェンダーを

かわして…

センタリング!!

サイドラインから高速で切り込むサイドバックも、サッカーの魅力の1つ。シュートにつながるか?

こんなコトもできる

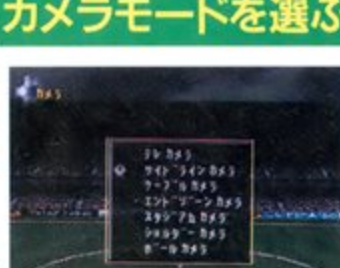
ブンデスリーガのボルシアMGとプレミアリーグのブラックバーンが、リーグの壁を超えて対決。これもゲームならでは。

実名っていいネ

ハンブルガーSVの選手の面々。ちゃんとレチコフ、アルベルツ、イヴァナスカスが実名で登場するのが、なによりうれしい。

カメラモードはなんと7種類

カメラモードを選ぶ

ちょうどTV中継のような雰囲気でプレイできるカメラモード。なかなか見やすい。

サイドラインから見たカメラモードは、カメラ位置が低く、リプレイで使うと大迫力。

NEW! 特捜機動隊ジェイスワット

●バンプレスト●8月発売予定●価格未定
●3Dアクションシューティング●全年齢推奨

完成度 40%

特殊部隊隊員としてミッションを遂行せよ！

舞台は近未来の東京。増加する一方の凶悪犯罪に対抗すべく、特捜機動隊J・S・W・A・Tが結成された。プレイヤーは部隊の一員となり、数々のミッションをこなしていく。部隊は数名で構成され、プレイヤーはNPCである他の隊員との連携行動を取り、犯人逮捕を目指すのだ。味方の隊員や犯人はリアルタイムで行動するため、的確な判断力が要求されるぞ。

武器の選択や仲間の配置、情報収集も重要なポイント。プレイヤーの装備によって難易度も変わるぞ。

仲間の隊員との連携行動が早期解決のポイント。突発するイベントへの迅速な対応も大事。

武器はすべて実写取り込み。銃のフレームには、レーザーサイトがマウントされている。

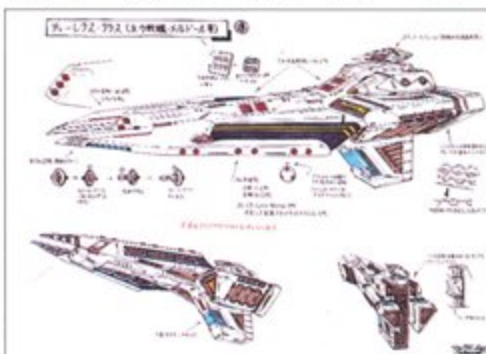
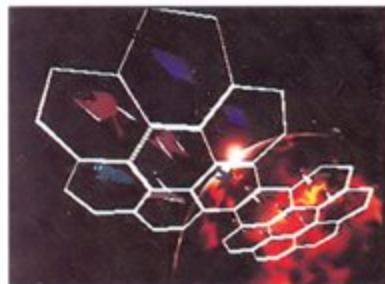
NEW! GRANDREAD

●バンプレスト●8月発売予定●価格未定
●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 50%

ポリゴンのマップで展開される迫力の戦闘シーン

銀河系を舞台に、ストーリーが展開するリアルタイムシミュレーション。戦闘シーンにはフルポリゴンのCGが採用され、バリエーションに富んだ視点でのプレイが楽しめる。また、主人公キャラには「カリスマ値」が設定されており、場合によっては部下が言うことを聞かない事態も起こり得るのだ。

ヘックスは宇宙空間に表示される。戦闘シーンはフルポリゴンで表示され、さまざまな視点でのプレイを可能にしているのだ。

ストーリーの重要な場面には、大迫力のデモシーンが用意されている。CGの作成には、バンプレストのCMで流れているCGを手掛けた、スタジオデュースが参加している。

ルパン三世 THE MASTER FILE

●MIZUKI●3月29日発売●5,800円
●データベース●全年齢推奨

完成度 100%

これでルパンのすべてがわかる

ルパン三世の、ありとあらゆるデータを検索できるソフトが登場。テレビシリーズ3作、テレビスペシャル版6作、劇場版4作の名場面やストーリー、制作スタッフなどのデータを網羅している。特に、テレビシリーズでは全話のサブタイトルまでカバーしているという充実ぶりなのだ。また、ルパン、不二子をはじめとする主要キャラのデータや設定資料などを見られるモードも備えている。

ルパン、次元、五右衛門、不二子、銭形の主要キャラ5人に関しては、使用武器、変装、設定資料など、豊富なデータが揃っている。

ストーリーのダイジェストが、ビジュアルで入っているのだ。か、感激……。

テレビシリーズのオープニング、エンディング曲は、映像も含めて完全網羅。

ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～

●ソネット・コンピュータエンタテイメント●4月発売予定
●5,800円●脱衣麻雀●X指定

完成度 80%

前作から随所がグレードアップ！

「ときめき麻雀」シリーズ第2弾が登場。前作では相手をハコテンにしないと見られなかったビジュアルが、どんな安い手でも1回和がるだけで見ることが可能になった。また、フリーモードのクリア画面も、1人の女の子につき3種類用意され、プレイヤーの点数によって、半荘終了後に表示されるようになるなど、さまざまな変更がなされているぞ。

今回はこんな女の子たちが相手だ。3人全員をクリアすればエンディングだ。

ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

●バンダイ●5月発売予定●5,800円●プレイングアニメーション●全年齢推奨

完成度 70%

コミックスの18巻から最終巻までのストーリーを再現できる！

Z戦士をはじめとする、総勢50人ものキャラが登場！

「ドラゴンボールZ」の続報をお伝えしよう。開発は順調に進んでおり、5月の発売が待ち遠しいところだ。

このゲームのジャンルは、「プレイングアニメ」と呼ばれるもの。原作どおりに進むストーリーで各キャラを操作し、闘うことができる。なんと、3対3までのバトルが可能なのだ。

もちろん各キャラクターには必殺技が用意されている。ハデな演出は必見だ。

複数のキャラが入り乱れてのバトル。画面下部中央の「パワーバランスゲージ」で、勝負の優劣がわかる。

NEW! コブラ・ザ・サイコガン

●タカラ●今春発売予定●5,800円
●3Dシューティング●全年齢推奨

完成度 80%

左腕に銃を持つ男がサターンに登場

寺沢武一原作のＳＦコミック、「コブラ」が３Ｄシューティングアクションとしてサターンに登場。ストーリーは合計５つの章、全20ステージで構成され、３Ｄシューティング面や強制スクロール面など、さまざまな局面が楽しめるぞ。なお、画面写真はPS版のものだ。

サイコガンを高く構え、目の前に立ちふさがる敵に、狙いを定めんとするコブラ。

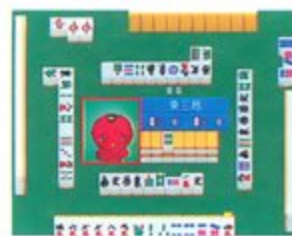
踝兄弟劇場第一巻　麻雀篇

●ユーメディア●５月下旬発売予定●5,800円
●麻雀●全年齢推奨

完成度 95%

麻雀以外にも楽しい要素が満載だ！

ね？　麻雀ゲームだったでしょ？

このゲームには、さまざまな楽しい要素が用意されている。踝兄弟の実写による踝兄弟グッズの紹介や、踝兄弟が歌うエンディングテーマなど、本格的な麻雀部分に負けない多彩な内容なのだ。

前号で紹介できなかった麻雀の画面を入手。踝兄弟の謎がこのゲームで明らかに。

声の出演をしているのは、踝兄弟スタッフ。なんと、オープニングやエンディングの曲までスタッフが歌っているのだ。

信長の野望リターンズ

●光栄●3月29日発売●5,800円
●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 100%

初代「信長の野望」が、サターンによみがえる

PC-88版で第1弾が発売され、続編も含め数多くの機種に移植されてきた「信長の野望」シリーズ。その記念碑的な第1作が、ビジュアルをはじめ演出面が大幅に強化され、サターンで発売される。

思考ルーチンは最速、かつシンプルな操作性でビギナーでも簡単にプレイすることができるのだ。

敵のパラメータを見ながら、自国の内政に力を入れよう。同盟を結んだ国には攻め込まれないが、金10の出費が必要になるぞ。

ゲームシステムは、シリーズ1作目と同じなので非常にシンプル。武将たちはポリゴンで表現されているのが今風だ。斎藤道三に勝利し、美濃を手に入れたぞ。

エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood

●サミー工業●4月19日発売●5,800円
●パズル●全年齢推奨

完成度 90%

水着アイドルとの海外旅行はハネムーン気分

雑誌やTVでおなじみのアイドル・坂木優子と、海外バカンスが楽しめるバラエティソフトが登場。はめ絵パズルや15パズルをクリアして、ビジュアル日記を完成させよう。パズルゲームで隠しアイテムを入手すれば、彼女の秘蔵フォトも鑑賞できるのだ。また、坂木優子のデータ集も備えているぞ。

15パズルはこんな感じだ。9個のブロックを完成させればOKの親切設計。

ごほうびのムービーは、優子ちゃんの健康的なお色気がいっぱいだ。

制限時間内にパズルを完成させればラウンドクリア、ごほうびムービーに突入だ。

4日間の旅行は、絵日記風に展開。クリアデータは保存され、いつでも楽しめる。

疾風魔法大作戦

●ギャガコミュニケーションズ●6月発売予定●5,800円●シューティングレース●全年齢推奨

完成度 50%

高速スクロールが快感の、レーシング風シューティングゲーム。

天空を股にかける大レース

最新作「バトルガレッガ」が好評なライジングが、'94年に発売したシューティングが「疾風魔法大作戦」だ。もちろん縦画面モードにも対応しているので、アーケードそのままの雰囲気が楽しめるぞ。

魔法使い・チッタのボムは、魔人「マウンテン」だ。赤と青の魔人が合体して巨大になるのだ。

ライバルの機体をおさえ、ぶっちぎりのゴールを目指してがんばろう。

横画面モードもある!

家庭用のテレビに合わせた横画面で楽しむこともできる。縦・横の切り替えに合わせて、キー入力の方向も変えられるというスグレモノ。

画面はせまくなるものの、プレイには問題ない。逆スクロールしないので、違和感なく遊べる。

自機は8タイプから選択可能!

9人の魅力的なキャラクターも「疾風魔法大作戦」のウリのひとつ。今回、そのキャラを一気に紹介しよう。なお、プレイヤーが選択しなかったキャラは、自機のライバルとなるぞ。

ジョニー・バズーカ

●ソフトビジョン インターナショナル●4月26日発売予定●6,800円
●アクション●全年齢推奨

完成度 90%

ジョニーが主役のミュージックワールド

音楽の世界を舞台に、人気バンド「ジョニーズ」のギタリスト、ジョニーが活躍するアクション。地獄の最高支配者、エル・ディアブロに奪われたバンド仲間と、ジョニー愛用のギター「アニータ」を取り戻すために、ギターバズーカで敵をやっつけるのだ。

音楽の世界がジョニーのステージ。バンド仲間と愛用のギターを取り戻せ！

ギターを構え、腕を回す。そして強力なサウンドウェーブを発射するのだ。

WORLD CUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～

●ソフトビジョン インターナショナル●3月29日発売予定
●5,800円●ゴルフ●全年齢推奨

完成度 100%

取り込み画像がとってもス・テ・キ

カリブのコースを優雅にラウンド

PGAツアーのコースの中でも、美しさに定評のある、カリブ海のハイアット ドラドビーチを実写取り込みで再現。ワールドカップはもちろんのこと、マッチプレイ、スキンズ、1クラブゲームなど、多くのゲームモードを楽しめる。また、打ちっぱなしをはじめとする練習をすることもできるのだ。

ナイスショット!! このあと、ボールの弾道を追った空撮画面になるぞ。

各ホールへ出る前に、コース全貌が見られる。攻略のヒントも聞くことができる。

緊張のバーディーパット……ではなく、バッティングの練習をしているのだ。

NEW! 南の島にブタがいた（仮）

●スコラ●7月発売予定●価格未定
●パズル&アクション●全年齢推奨

完成度 ？%

ブタさんがパズルにアクションに大活躍

パズルとアクションの両方を楽しめるゲームが登場。

住人がブタばかりという、風変わりな島がゲームの舞台。ブタ達には「考えすぎる」という欠点があり、ある日それが原因で石のように固まってしまったのだ／ 普段からあまり物を考えない性格の、「ピタ」というブタだけが難を逃れ、仲間を救う冒険に出ることになった。さあ、パズルを解いて、仲間を元気な姿に戻してあげよう。

パズルの合間には、アクションゲームを楽しめる。

6つの島にある、すべてのパズルを解いて、仲間を助けてあげよう。

 ※画面は開発中のものです。

大運動会～序章～（仮）

●インクリメントP●今夏発売予定●価格未定
●育成シミュレーション●全年齢推奨

完成度 30%

大学衛星の受験に挑戦！

目指すは衛星大学入学。そして「宇宙撫子（コスモビューティ）」

プレイヤーの目的は、主人公、神崎あかりを衛星大学に入学させること。衛星大学とは、さまざまな分野のエリート育成を目的とする施設で、競技会での勝利が合格への道だ。最終的には衛星大学の巨大イベント、大運動会の最優秀選手「宇宙撫子」を目指すのだ。

衛星大学へ入学するには、知識だけではなく、頭脳、精神、肉体のすべてが優れていなければならない。コーチとして、みっちりと鍛えてあげよう。

ドラゴンフォース

完成度 85%

メーカーから一言

戦闘を大きく左右するのが〝兵士の相性〟と〝陣形〟。数は少なくとも、相手の兵種に合わせてこちらの武将を選び、有利な陣形を選択すれば、3倍ぐらいの敵でも勝負になることがあります。ぜひ、極意をマスターしてください。

●セガ●3月29日発売●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

オープニングは2部仕立て!

発売まであと数週間を残すばかりとなったこの「ドラゴンフォース」。今回は、各キャラでスタートさせた場合のシナリオを、たっぷりと楽しんでいただこうと思う。

それにしてもこのオープニングをご覧あれ。なんと2パターン用意されているのだ。立ち上げてすぐに下のオープニングが、そしてタイトルを挟んで右のキャラオープニングが登場する。なんて贅沢で豪華なことか。こんなところにも気を使ってくれるって嬉しいよね。

キャラオープニングもナイス!

やはりこのゲームはキャラが光る! 8人の各国王が登場するこのオープニングはカッコイイのひと言につきる。レオンから始まって7人が魅力を存分に見せつけながら次々と登場、最後にゴルダークを背に7人がズラッと勢ぞろい。2度3度と見たくなっちゃうアニメなのだ。どのキャラを選ぶか迷った時には、ここで一番カッコよかったキャラを選ぶってのもいいかも。このオープニングはもう一方のオープニングが終わりタイトルが出た後で見られるぞ。

ムーンパレスの女王ティリス。彼女のメチャかわいい笑顔もこのオープニングでバッチリ見れるぞ。

一方こちらはイズモ国の若き国王ミカヅキ。この渋さがいいんだよなぁ。大人の男の色気が漂うわ。

レジェンドラの歴史を語るオープニング

立ち上げた直後に見れるのがこちら。女神アステアの加護のもと平和な暮らしを営んでいたレジェンドラの民。しかし邪神マドルクの反乱で平和な大陸は一気に恐怖のどん底に陥れられた。幾多の殺戮と伴う悲鳴。星竜ハースガルドもさすがに見かね、マドルクに立ち向かった!

長い戦いの末平和を取り戻したレジェンドラ。そして身を呈してマドルクを封印したハースガルドは星竜の8戦士をこの地に残したのだった。

平和だったレジェンドラ大陸に突然邪神マドルクが攻撃を仕掛けてきた。炎と血で赤く染まる大地を前に、人々はなすすべがなかった。あまりの惨劇に見かねた星竜ハースガルドは、マドルクを退けるべく立ち上がった。そして長きにわたる戦いの末、再び平和な日々が。

ティリスでスタート

ムーンパレスでスタートした場合は、うまくすればハイランドと同盟が組めるのでそう苦しい展開にはならないはず。城自体の守りも堅いので安心だ。早めにライオーネを味方につければ、さらにゲームが進みやすくなる。また他では見れない初代女王ファーラ様の顔も拝めるぞ。

ティリスの紹介。彼女の魅力を紹介するにはちょっとスペースが足りないか!? でもかわいいからいっか。

長老達の絶大なる支持を得たティリスは、民衆に選ばれたこともあってムーンパレスの女王の座についた。

そんな彼女のもとに予期せぬ訪問者が。初代女王ファーラ様だ。星竜の8戦士を探せと言うが。

女王に就任して数日後、大陸全土にファンダリアのゴルダークが宣戦布告したと聞いて驚くティリス。

ファーラ様の命を受け慣れぬ戦いに挑む決意をするティリス。星竜の8戦士は見つかるのか!?

まだあどけなさが残るティリス。天然ボケがまたかわいい。しかし、こう見えても実は彼女の魔力は相当なもの。他にも女王となるべき才覚を長老達は感じるようだが、本人はまったくわかっていないらしい……。

ムーンパレスの武将達

ムーンパレスはエルフの国なだけに武器を用いて戦うのはやはり不得意。しかし、それを補って余りある驚異的な魔法力が彼らにはある。ただ接近攻撃は避けたほうが無難。グレンとデュランはエルフではないので、果敢に攻めさせたい。

ティリス

魔法力に長ける彼女。うまく勲章を振り分けハイムにも勝てるようにしたい。
職種：ジェネラル
武将技：ウンディーネ、他
扱える兵種：ソルジャー、ホースマン、メイジ、アーチャー

グレン

昔ティリスに傷ついていたところを助けられたことから、戦争勃発のこの折にティリスの元に馳せ参じた騎士。
職種：ナイト
武将技：クロスフラッシュ、他
扱える兵種：ホースマン、レンジャー

マノア

基本的な戦闘能力はやや劣るがアンデット系には強さを発揮する。ジュノーン軍のキリコとは実の兄妹だ。
職種：プリースト
武将技：リザレクション、他
扱える兵種：アーチャー

ラインノール

エルフには珍しい魔道士で爆炎魔法のエキスパート。本来は魔法の平和利用を研究する学者だ。
職種：マジシャン
武将技：フレイムキャノン
扱える兵種：アーチャー

デュラン

人間ながらエルフを救おうとムーンパレスにやってきた戦士。種族間の壁を越えエルフの部下からも慕われている。
職種：ファイター
武将技：ソニックブーム
扱える兵種：ソルジャー

フィールド上での操作

リアルタイムで進んでいくだけに、フィールド上でもちょこまか指令を出すことが多い。ただボーッと見ているだけじゃダメなのだ。攻めに行くにしても、どの武将にどの城を任せるかを考えて兵力を整えよう。国王は何かにつけイベントに駆り出されることが多いので、大守よりも攻める側に回すのがベストだ。

武将情報

自分の配下の武将を確認。各々のHPやMP、必殺技などは守るにしても攻めるにしても最低限知っておきたいデータだが、武将情報を見ればいつでも任意の武将のデータを知ることができる。誰があとどのくらいでレベルアップするのかもわかるぞ。レベルの低い武将や自分が扱わないだろうと思う武将は、攻め込まれにくい城の大守にしておくのもテだ。

例えばライオーネならこんなデータが見られる。

出陣

文字どおり兵を進めたい時に使うコマンド。まず師団長を選び連れていく武将を選択。大守を任命したら目的地を選び兵を進めよう。ただ、ゲーム開始直後は思わぬ敵が城に攻め込んできたりするので、やみくもに強い武将ばかり外に連れていかないほうがいいかもしれない。

攻め込む城に敵がどのくらいいるかを確かめて兵を連れていこう。

ライオーネの逆襲

女王コンテストに破れティリスに復讐心を燃やすライオーネ。彼女はムーンパレス城のすぐ西にある城に立てこもり、ティリスがくるのを待ち受けていた。ティリスを捕まえて島流しにし、女王不在を理由に女王に成り代わろうともくろむライオーネ。しかし戦いの後ティリスが「すべてがすんだら女王の座を渡す」ということで話はついた。

突然ライオーネが。でもティリスってば「泣き崩れていた方ですね」って火に油だよ…。

やむなくライオーネと戦闘。序盤にしてはかなりキツい戦いだが、なんとか勝たねば。

これからの長い戦いが終わったら女王の座を譲るという条件で、ライオーネが味方に。

ウェインとの再会

兵を進め始めて数日、ティリスは偶然幼なじみのウェインに再会した。彼との会話中、急にティリスの左手に紋章がウェインの紋章に呼応して発動した！　彼は星竜の8戦士を探しているという。目的はティリスと一緒だ。かくてムーンパレスとハイランドは同盟を組むことに。そしてウェインは残りの仲間を探しに旅に出たのだ……。

ライオーネ
魔法の能力はティリスと同等にある少女。
職種：シャーマン　武将技：サラマンダー
扱える兵種：メイジ

パーシル
ライオーネの婚約者。彼女のために頑張る。
職種：ナイト　武将技：フレイムキャノン
扱える兵種：ホースマン、アーチャー

ニルカモ
見かけによらず正々堂々とした戦いを好む。
職種：ファイター　武将技：ソニックブーム
扱える兵種：ソルジャー

バニラ
ライオーネ付きのちょっとドジな侍女。
職種：サモナー　武将技：オーラシュート
扱える兵種：ソルジャー、メイジ

移動中立ち寄った城で幼なじみのウェインと再会。彼も星竜の8戦士を探しているのだ。

突然ティリスの手に紋章が！　ここで初めて彼女が星竜の8戦士だということがわかるのだ。

同盟結成！

「いまからムーンパレスはハイランドの指揮下に入ります」と語り、武将はそのままウェインが扱えることになる。

ウェインでプレイすると

ティリスの紋章が発動するまでは同じだが、ティリスが一人旅に出るわきゃない。彼女はハイランド軍にそのまま武将として迎え入れられる。当然、シナリオは違うんだから。

ハイムとの出会い

ムーンパレスの南西にある廃虚となった塔。どうやら最近何者かが住み始めたらしく、それ以後周囲の魔物の数がめっきり減ったという。軍を伴って城に出向くとそこには魔族の長・ハイムが！　彼はエルフの長一人なら会ってみたいと話す。ティリスは危険を承知のうえ、単身塔へと向かった……。

ここで戦うハイムだが、敵兵士もレベルも自キャラと同じなので苦戦は必至。策を練ってからここへ出向こう。

徴兵

戦いで兵数が減ったら自国の城で兵士を補おう。徴兵によって城の兵士がいなくなっても大丈夫、時間経過とともに兵士数はその城の最大値まで増えるからだ。また、いくつか兵種を扱える武将なら、攻め込む前に敵兵に合わせて兵種交換しておくのもいいだろう。

最大値だと黄色で表示される（動員数×10人）。兵種交換もこのコマンドで行える。

大守任命

現在その城にいる武将の中から大守を選ぶことができる。大守は城を守るだけでなく、内政力などによって築城や探索を行える。城レベルを上げたり、アイテムや武将をとにかく増やしたいと思ったら、なるべく内政力の高い武将を大守にしておこう。

武将が少ないうちはしかたないが増えてきたら内政力の高い武将を大守にしよう。

捕虜情報

これまでの戦いで捕虜にした武将のデータが見られる。捕らえた武将がすぐさま自分の配下になるとは限らないが、今後の展開を思案するうえでも頭に入れておいてソンはない。ただ国王直属の武将は、国王が仲間にならない限りは配下にはならないのであしからず。

捕虜にした武将達、国王が仲間になるまではやたら頭数ばかり増えていくけど。

これがオープニング

ミカヅキでスタート

イズモ国の場合、北にファンダリア帝国、南にボザック国、東にトラッドノア国と、はっきり言ってなかなか攻略しづらい状況だ。あらゆる国からの攻撃に耐え領土を拡大していくため、序盤はなかなか展開しづらい。それでもミカヅキの和服姿を拝めるからいっか。

義侠精神と自由の心を合わせ持つ彼こそ新しいイズモ国の国王にふさわしいだろう。「もののふ」ですから。

イズモ国の若き国王ミカヅキ。こ……行で諸国を回っていたため剣の腕はか……。父親が殺されたことに少なからずシ……るようだ。細身の身体に和服が似合う。切れ長の目が印象的な美形だ。

ミカヅキのもとに部下だったシオンが訪れた。いったい何が起きたというのだ!? 父上は!?

父王が殺されたと知って旅を終えねばならないと悟るミカヅキ。予想外に早く王位を継ぐ日が来てしまった。

決して生命を粗末にするな。わたしの命令はそれだけだ。

そして懐かしいイズモの城へ。父の死を体験し彼が得た教訓は、決して命を粗末にするな、ということだ…。

イズモ国の武将達

この国の武将達は義理人情を重んじ、皆王に忠誠を誓っている。そのためめったに国を裏切ることもない。しかし、いくら少数精鋭とはいえ、3方から攻撃を受けるため、かなり足止めを喰らうだろう。ここの武将はお国柄刀を用いる侍や、忍者が多い。

ミカヅキ

サムライマスターの称号を持つ彼は国王ながら剣の達人でもある。
職種：ジェネラル
武将技：ソニックブーム、他
扱える兵種：ソルジャー、ホースマン、アシガル

ジュウベエ

隻眼ながらミカヅキの右腕ともいえる剣豪。冷静沈着で洞察力にも優れる。イズモの隠れた軍師とも言える男だ。
職種：スロウニン
武将技：ソニックブーム、他
扱える兵種：アシガル

バクラ

もとは野武士団の頭だったが、ミカヅキに征伐され強さに感服し部下となる。
職種：スロウニン
武将技：ソニックブーム、他
扱える兵種：ソルジャー、アシガル、レンジャー

シオン

隠密部隊の女忍者隊長。腕も行動力もそこらの男よりはるかに上回る。素顔はしとやかで落ち着きのある大人の女。
職種：忍者
武将技：フレイムキャノン、他
扱える兵種：アシガル

ホウライ

端正な顔からは想像できないほどの剣の腕を持った少年。彼の剣技はミカヅキ直伝だ。負けん気はかなり強い。
職種：スロウニン
武将技：ソニックブーム、他
扱える兵種：アシガル

内政実行のその前に

フィールドで一定時間が経過すると（右上の砂時計が落ち終わると）内政モードに切り替わる。このモードでは勲章授与や細々とした政治を行うのだが、内政実行に入る前に、一通りそのターンで起こったことが報告される。

まず最初に民衆支持の報告。これは自国の城を増やすごとに報告がなされ、城1つにつき勲章1つが国王に授けられることになるのだ。

また、捕らえた武将が特別な人材だった場合、ここでイベントが起きることも。シナリオに従って仲間になってくれる場合も多いぞ。

そしてターン中の戦闘で功績を挙げた武将の発表もここで行われる。誰が功績を挙げたかをちゃんと憶えて、勲章やアイテムを与えてあげよう。武将も人の子、ほめてあげないとすねちゃうぞ。

まず国王にごほうび。民衆の支持とはいうが、実際は自国の城を増やせばもらえる。

平和のために努力しましょう。

あんたたちでも絶対に勝てないぜ。
強いとは言ってもたかが精霊使いじゃろ。

捕らえた武将が特別だと武将会見を待たずにイベントが。ビジュアルが入るキャラも。

そして戦績を挙げた武将は皆の前で功績を発表される。さぞや鼻高々な気分だろうて。

傷ついた武将の戦線復帰もここで発表される。なるべく怪我させたくないんだけどね。

キョウエンとの出会い

イズモ城のすぐ上にある城を占拠した途端、ファンダリアのほうからキョウエンの師団が攻めてきた！言葉少なに睨み合うミカヅキとキョウエン。どうやら2人の間にはただならぬ因縁がありそうだ。互いに死力を尽くした戦闘が今始まる……。

この戦いはミカヅキが負けてもゲームオーバーにはならない。「この借りは必ず返す」と言って去っていくだけだ。逆にミカヅキが勝ったにしてもキョウエンが「また会おう」と言って去っていく。この2人の出会いはこういうイベントなのだ。

キョウエン軍団は強敵だ

キョウエン

正体不明の黒幕に陰で雇われている暗黒忍者軍の頭領。忍術は一流だが同門のハヤテと激突して以来、彼を敵とつけ狙う。
職種：忍者マスター
武将技：ファンタズム

クモン

キョウエン率いる暗黒忍者軍の副頭領。キョウエンの卑怯な手口には不満だが、不本意ながら従っている。
職種：忍者
武将技：アサシンタガー
扱える兵種：アシガル

サヤカ

美しい容姿とは裏腹に暗殺のエキスパートである女忍者。幼い頃キョウエンに洗脳された。
職種：忍者
武将技：フレイムキャノン
扱える兵種：アシガル

ランセツ

若いがかなり腕の立つ忍者。正々堂々と勝負にこだわる。忍びとしては珍しいタイプの男。
職種：忍者
武将技：アサシンガー
扱える兵種：アシガル

ハイムと出会うと

もうおなじみのハイムさん。ミカヅキ軍も南から回っていくと早々にハイムのいる塔に到達することができる。また、なりふりかまわずここを目指して進軍した場合、運が良ければ一度も戦闘することなくここに到達できる。さて、ここでも他のキャラと同様に1対1の戦いを申し込まれる。レベルも兵士数も同じなので、武将技をうまく用いて戦いたい。ハイムの技は復活魔法なので、できることなら早いうちにMPを消費させて後半で一気にカタをつけよう。

人間族の長と話がしてみたい、アンタ、ウェインの時もそんなこと言ってなかったっけ!?

最後まで話させず戦闘に入ろうとするハイム。相当せっかちな人だな。

戦闘モードはこう闘おう

戦闘に入る前に戦闘陣形を選択するのだが、ここで見誤ると勝てる戦も勝てなくなってしまう。果敢に攻めたいのはヤマヤマだが、メイジやアーチャーを前に出せばまず全滅はまぬがれない。要は適材適所を見極め、武将のHPに気をつけつつ戦おう。

ここでは10兵士を人身御供に戦う戦法をとってみた。足止めしつつ弓で攻撃するのだ。

相手の兵種によって有利そうな陣形を選択。分隊だと多少犠牲は伴うが攻撃にも専念できるし、何より武将を守ることができる。

武将対武将の一騎打ち。こうなると当然残りHPが多いほうが明白に有利。

兵士の数にもよるが、まずは前列から戦いに挑ませてみよう。戦績はいいはずだ。

専攻の陣を取る相手に対して攻撃の陣を取ってみた。

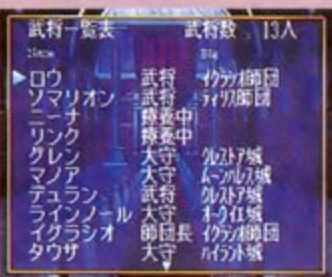
武将の必殺技もタイミングを考えて。敵武将を捕虜にしたい場合は敵武将のHPメーターが赤くなってから技を放とう。でないと武将は逃げてしまうぞ。

勲章授与

武将が戦闘に1回勝つごとに勲章が1つ授与される。これは直接兵士数に影響するのでできるだけ戦闘に勝ってキープしたい。また勲章は1武将につき1つあげれば十分。兵士数の低い武将のために強い兵士が戦ってせっせと勲章を稼いであげよう。

勲章をあげれば武将の忠誠度も下がらない。

武将一覧

現在自分の部下である武将が何人いるか、そして彼ら各々のパラメータはどうなっているかを知りたい時に見るコマンドだ。武将数が増えるといちいち見るのもめんどうだが、他国を攻略する際にはやはり武将の状態を知っておきたいものだ。

療養中の者、進軍中のものがすぐに見てとれるはずだ。

武将会見

武将会見は主従関係を密にするためにもマメに行いたい。特に捕虜謁見は状況しだいで仲間になることもあるので捕虜を捕らえた場合は必ず行おう。なんたって武将が増えるんだからね。ただ国王直属の武将は国王が仲間になるまでまず仲間にならない。

ヒルダのイベント。彼女の間の誤解が解ければ仲間に。

アイテム授与

太守が探索して見つけてくるアイテムは内政力を上げたり攻撃力を上げたりするありがたいもの。必要に応じて武将に与えよう。また功労者にアイテムを与えてごまかすというのもテ。その分勲章は兵士数の低い者に与えることができるからね。

武将の職種によっては与えられないアイテムもあるぞ。

ウエインでスタート

そっと流れを見てみよう

最後になってしまったが、なんといっても一番話が進めやすいのがこのウェインだ。彼は最初から自分が星竜の8戦士であることを知っているし、隣国のムーンパレスともすぐに同盟を結べる。一応の目的であるファンダリア帝国とは場所も遠いし、道すがら他国で仲間も見つけやすい、といいことだらけなキャラだ。

ウェインの紹介を見てもわかるように、やはり彼でプレイするのが一番のよう。でも好みの問題だし、無理にとは言いませんが。

ヒックスとの出会い

ハイランド周辺をうろついているヒックス。出会うとさっそく戦闘となる。が、彼は強い者が好きなのか、すぐに仲間になってくれる。

彼一人で兵士もいない。一方的すぎて罪悪感が……。

ヒックス
職種：ナイト
武将技：ソニックブーム
扱える兵種：ホースマン

女盗賊ヒルダ

悪徳領主ボルガノに敵意を燃やし、盗賊団を率いて反抗する義賊ヒルダ。有無を言わさず戦闘になってしまったが、誤解が解けると仲間になってくれる。

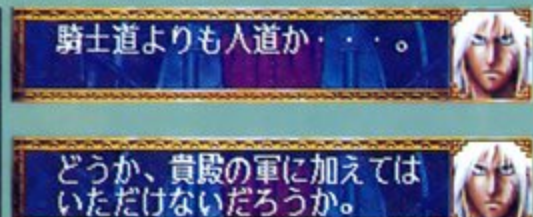
言葉は勇ましいが、レベルが低いせいもあって非常に弱い。でも今は何より武将が欲しい。

ヒルダ
職種：シーフ
武将技：シーブスタガー
扱える兵種：ソルジャー

ロック
職種：シーフ
武将技：？
扱える兵種：ソルジャー

閃光騎士団との和解

自治領トランバンを守る閃光騎士団。頭領のイグラシオは悪徳領主とわかっていながら主君に忠誠をつくさねば、と思いボルガノに仕えていた。が、ウェインの説得により味方になってくれるのだ。

どうか、貴殿の軍に加えてはいただけないだろうか。

イグラシオ
職種：ナイト
武将技：ソニックブーム
扱える兵種：ホースマン

エンドリュー
職種：ナイト
武将技：ソニックブーム
扱える兵種：ホースマン

悪徳領主ボルガノ

市民に重税を課し贅沢三昧の領主ボルガノ。正義感の強いウェインは、彼を野放しにするわけにいかないと立ち上がった。かくて戦闘開始／　しかし…強いんだこれが〃

彼を倒さないと先へは進めない。十分な兵力を蓄えてから挑もう。

ボルガノ
職種：ファイター
武将技：ソニックブーム
扱える兵種：ソルジャー

ハリル
職種：ナイト
武将技：？
扱える兵種：ホースマン

ディアンド
職種：ナイト
武将技：？
扱える兵種：ホースマン

ティリスが仲間に

再会した2人は目的が同じなことを知り、ハイランドとムーンパレスは同盟を結ぶことになった。

ハイムとの出会い

廃虚の塔に住む魔族の長。人を寄せ付けない彼だが、ウェインには会ってみたいと語るのだった。

探索

自国の城の太守がいる場合、そのキャラのパラメータ（内政力）によって探索を行うことができる。探索は内政画面中に終わるので太守がいなくなる心配はない。これによってアイテムや仲間となる武将を見つけられる。こまめに行いたい。

探索すると必ず物か人を探してくる。ただし、人は必ずしも仲間になってくれるとは限らないが、やらないよりはマシだ。

内政力が70あれば太守に探索を行わせられる。内政力を高めるアイテムもあるぞ。

築城

築城も内政力の高い太守でないと行えない。しかも必ずしも成功するとも限らないのだ。城のレベルが上がれば城の兵士数も上がるのだが、築城を行うとその武将は探索できなくなるのだ。探索と築城、どちらを選ぶか悩むところだ。

城レベルが上がると入城できる武将数も増える。内政力が超高い武将にさせよう。

勢力地図

文字通り各国の勢力部分布図が見れるコマンド。白がハイランド、ブルーはムーンパレス、トラッドノアは赤というように大陸全土を色分けすることで勢力を表している。色のついていない部分はまだどの国のものではない領土だ。急いで取りに行こう／

見たい国にカーソルを合わせると城マークを拡大して領土を教えてくれる。

ちょっとだけ

Dragon Force Scramble

第8回

開発部隊全面協力安全食品

ドラゴンフォース★★★情報缶★★★

今号で、コーナーをリニューアルしようと思ってたんだけど種々の事情で先送り。きっと次号は、すごいぞ!?

な、なんとサタマガの表紙をGET!

ついに「ドラゴンフォース」が表紙になっちゃいました！　夢にも見なかったことと喜んでいます。今回初めて新色を使用し、仕上げに普段使わないペンを入れてみました。また、主人公のウェインを悪役っぽくしたので、今まで公表されているイラストと違った雰囲気に仕上がったと思います。ゲームの開発も苦労しただけあって期待できる作品になっていますので、ぜひ遊んでみてください。では、またいろんなところで作品を通じてお会いできたらいいですね。

by日野慎之介（ドラゴンフォース・キャラクターデザイン）

発売直前大公開!!
誰もが気になるあの秘密!!

ラストのラストスパート!!
はっしーの開発者日記

昔から、神様に関わるゲームを作る時は、お祓いをしないと祟られるといわれています。ぼくの周りの経験でも、"インドの神様"の時は肺炎で入院した人がいましたし、"ペルシャの神様"の時は盲腸が１人、ヤクザにからまれたのが１人。"ニホンの神様"の時は、中学生にカツアゲされたのが１人(笑)。そんなわけで、"神様もの"を作る時は細心の注意をはらわないといけないのですが、今回の「ドラゴンフォース」、神様が登場するにも関わらず、まだ何もしてないんです。そのせいかどうかわかりませんが、仮眠室に出るんです、何かが。 夜寝ていると、窓がガタガタ鳴ったり、暖房が急に止まったり。パン吉などはトイレに入っている最中に電気が消えたことが2度もあるそうです(ビルは、最新のインテリジェントビルなんですよ)。 開発終了まであとわずか、"時間"と"幽霊"という見えない敵に悩まされ、苦悩している今日この頃です。

パン吉&はっしーの欲しがりません勝つまでは!

は: こんにちは、はっしーです。今日は、因縁武将についてお話するね!!

パ: なにっ……!?　オレ様に因縁をつけるとは!!

は: …………。さてと……で因縁武将なんだけど、戦闘準備画面で敵の出陣者武将と味方の出陣武将が偶然出会うといつもと異なったセリフをしゃべったりする時があるんだ。例えば、ストーリー上、今まで仲間だった武将が敵として登場した時なんか、やっぱりなんか言ってほしいじゃない!!　そういうサブストーリーを表現したくてネ!! ……平たくいうと、自分の国の配下武将と過去に関係のある敵武将を表現するってトコかな……わかる? 例えば、ロウのお父さんが実は、あの人だったとか?　ライオーネ女王様に影のように?? 従う武将がいたり……とかネ!!

パ: そうか!? オレ様も妻と因縁があったのか!!……というわけでオレ様は、帰るぜ!!

は: お～い!? パン吉バグだって……。

パ: ガ～ン……!!

はっしー

ETSuKO

パン吉

イラスト&お便り大募集

このコーナーでは読者からのイラストやご意見、ご要望などを募集しています。開発者への質問などもOK。　宛先は〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F　セガサターンマガジン編集部「ドラゴンフォース・スクランブル」係まで。

次号は、また２ページに戻して、いつもどおりがんばるのでよろしくね！

G SOON SOFT

GRADIUS DELUXE PACK

グラディウス DELUXE PACK

メーカーから一言
今までの記事で、「グラディウス」と「グラディウスII」のすごさ、素晴らしさがわかっていただけましたか？　ほんと～に移植のデキも一見の価値ありのオリジナルCGムービーもいいですよ。あと3週間、もうちょっと待っててくださいね。（コナミ広報・柘植）

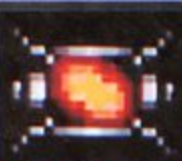
●コナミ●3月29日発売●5,800円●シューティング
●1人プレイのみ●全年齢推奨

ちょいとばかり歴史のあるシューティングゲーム・ファンなら誰もが待ち望んでいた珠玉の名作「グラディウス」が、これまた完成度の高い続編「II」とともにサターンでプレイできるようになる。これ、凡百のゲームタイトル（失礼）がワラワラと発売されるよりも、はるかに価値がある。未経験者も、騙されたと思ってプレイしてみ。

～今ふたたび明らかにされる「グラディウス」の全容～

音楽に"復刻盤"があるように、ゲームにも過去の優れた作品に接する機会がもっとあってもいいはず。幸い現在の家庭用ハードの性能は、数年前のアーケード作品なら、開発側の技術力とオリジナルに対するこだわりさえあれば完全再現できるので、コナミの一連のDELUXE PACKシリーズなどは大いに歓迎したい。

今回は、オリジナルの「グラディウス」シリーズに初めて触れる新世代ユーザーのための紹介記事である。実際にプレイする前に、その独特の"空気"だけでも感じとってほしい。

パワーアップシステムのおさらい

うるわしの赤カプセル

喜び半減の青カプセル

「グラディウス」シリーズの自機のパワーアップは、赤いザコ敵を倒すと出現する赤カプセルによって行われる。といっても、取ればすぐに効果が表れるわけではない。画面下に6つのパワーアップ項目が並んでいるが、これはカプセルを取った数だけ点滅箇所が右に移動する仕組みになっている（右端までいくと左端に戻る）。つまり、パワーアップさせたい項目が点滅しているときに"パワーアップボタン"を押せば、その性能が強化するというワケ。それほど難しく考えなくてもいいのだ。

たまに赤カプセルのかわりに青いカプセルが出るけど、これは画面中のザコ敵を全滅させるだけなので悪しからず。

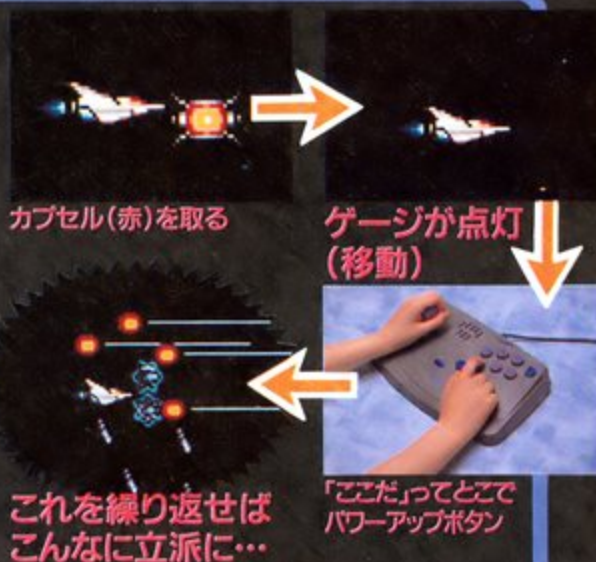
カプセル(赤)を取る

ゲージが点灯(移動)

「ここだ」ってとこでパワーアップボタン

これを繰り返せばこんなに立派に…

【パワーアップゲージ一覧】

SPEED UP	MISSILE	DOUBLE	LASER	OPTION	?
自機の移動スピードが1段階アップ。最大5段階まで上げられるが、通常は1～2速で十分こと足りる。	自機の前方斜め下方向（※一部例外あり）に攻撃力のあるミサイルを装備。連射は効かないが威力は大きい。	通常ショットと同じ威力の弾を自機正面方向以外に同時に発射できる。LASERとの同時装備は不可。	通常ショットのかわりに、自機正面方向に攻撃力の高い武器を装備する。「II」では2種類用意されている。	自機の行動（移動、攻撃方法）をまねる分身を1つ装備する。敵との衝突判定はない。最大4つまで装備可能。	敵や敵弾との衝突を一定回数無効にするバリアを装備。すでに装備されている状態での装備のし直しは不可能。

オリジナルは1985年に登場。新型超時空ファイター“ビックバイパー”を操作して、惑星グラディウスの侵略を企む亜空間生命体バクテリアン軍と戦うパワーアップ型横スクロールシューティング。全7ステージのループ制。独特のパワーアップシステム、洗練された世界観が一世を風靡し、後に数々のコンシューマハードやパソコンに移植された、コナミの名作中の名作。

パワーアップタイプ（十種類）

SPEED UP / MISSILE / DOUBLE / LASER / OPTION / ?

ワンポイント

DOUBLEは自機正面＋前方斜め上方向。LASERは貫通力のあるレーザー（そのままやんけ）。?は前方からの攻撃を防ぐシールド。後方への攻撃力は皆無。

STAGE1 天井も地面の惑星表面は、意外と緑豊か

序盤はゆるやかなザコ編隊との空中戦（※各ステージの序盤で登場する敵編隊は、全滅させるとカプセルを出す）。ある程度進むと、陸地が画面の上下に見えてくる。ところどころに張り出している山への衝突に注意しつつ、徐々にパワーアップしていこう。ステージボスのビッグコアについては最下段カコミを参照。

地上の砲台さえ撃ちもらさなければ、これといって危険はない楽勝楽勝

出現タイミングを覚えておかないと確実に被弾。横にレーザーで迎撃、なんてことも

スクロールが止まると、2つの火山から溶岩がボンボン噴き出される。ニャッ危険

STAGE2 誰が作ったか、石製の惑星前線宇宙基地

古代遺跡の上に建設された無数の砲台が、ビックバイパーの進路を塞ぐ。上下方向のスクロールはあるけど、狭い範囲ですぐループするので、あまり気にしなくてもいい。ステージ後半に配置されている大量の破壊可能ストーンヘンジは、エアマットのプチプチを潰す快感に似たものをモニタの中で体験させてくれる。

1箇所だけ、オプション操作を工夫しないと破壊できないハッチがある。

岩壁の砲台や敵基地は、青カプセルが出たら即取り、ヘタに粘ってもいいことない

ワープ出現して自機に突進するザコ敵が大量発生。派手に逃げ回らず落ち着いて破壊。

STAGE3 宇宙空間に広げよう、イオンの輪ッ！

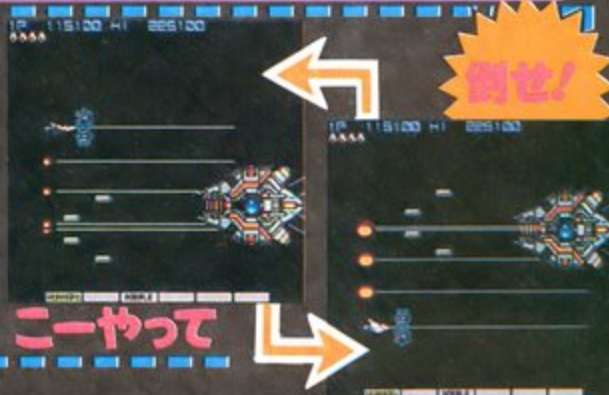
古代遺跡の第2弾は、「グラディウス」の神秘性の象徴ともいえる、イースター島のモアイ像。放ったらかしにしておくと、視界範囲内にいる間に口からイオンリング（ショットで破壊可能）を際限無く吐き続けるので、やはり弱点の口を狙ってショットを撃ち込もう。一瞬の判断を誤ると即、死につながるステージだ。

モアイ砲台の耐久力自体は低いが、軸合わせがちょいシビア。

モアイの後頭部など、イオンリングの死角は探せば結構見つかる。各自研究せよ。

ビッグコアの露払いとして登場する雑魚が3方向に弾を発射するので、やや危険

ビックバイパーの宿敵 ビッグコアについて

ステージ1～5の最後におもむろに登場する巨大戦艦ビッグコア。画面右端でキビキビと上下移動し、一定のタイミングで4連レーザーを発射する。外見は貫禄があるけど、実はそんなに強くない。前面の5つのハッチを壊してから中央の青いコアにショット（レーザーだとより話が早い）を撃ち込めば、あっけなく御陀仏だ。放っておいても最終的には自爆するけど、せっかくだから相手にしてあげようね。

STAGE4 見ためはステージ1と似ているけど……

実を言うと、地形はステージ1の上下をひっくり返しただけ。これといって工夫があるわけではない。しかし、攻撃の激しさは段違い。初心者が最初にぶつかる大きなカベがここだろう。このステージに限って、LASERよりもDOUBLEのほうが全編を通して有効だ。余談だが、「グラディウス」の音楽の中で1、2の人気を誇るのが、このステージのBGM。勇ましくもさわやかな旋律と透明感溢れるバブルシステム音源のバランス感覚が絶妙だとか。

画面右端から出現すると同時に弾を発射する凶悪さ。何とかして。

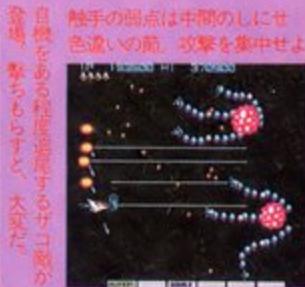
スクロールしてるのに容赦なく溶岩を噴き上げる逆火山。

列をなしてヘロヘロ飛行する中型戦艦。耐久力が高め。

STAGE5 漆黒の闇に浮かぶ、ほんのり桜色の肉団子

唯一、地形障害物が登場しないステージ。序盤のザコ編隊との空中戦以降は、先端から弾を出す触手を0～4本つけた細胞体がひたすら出現する。一見、これまでの順当な流れを寸断するかのような展開だが、敵キャラの表現の豊かさによって、深く印象に残るステージになっている。「グラディウス」は単にシステムやゲームバランスが優れているというだけではなく、こうしたステージ構成によって世界観の奥行きを出している点でも非常に評価できるゲームだ。

自機をある程度追尾するザコ敵が登場。撃ちもらすと、大変だ。

触手の弱点は中間のしにせ色違いの節。攻撃を集中せよ。

触手の先端から発射される弾は、数が多いだけっスよ。

STAGE6 生命の神秘について考えたくなるステージ

ステージ5で突如登場した"有機"というキーワードを発展させた形のステージ。難度としては簡単すぎず難しすぎずといったところだが、青色を基調とした生物的なグラフィックは、見る者（＝プレイヤー）に「いよいよストーリーの核心に迫ってきた」という印象を与える。最終地点に待ちかまえているのはそれまでのビッグコアではなく、6ステージそれ自体ともいえる謎の生き物の頭部。コイツを破壊すれば、最終ステージだ。

このステージは地形、ザコ敵ともに有機的で、とても不安な気持ちにさせられる。

破壊可能な防御壁をガリガリ壊しつつ、ヌメヌメと迫りくるアメーバを撃退せよ。

ステージの最後にたどり着いてわかった。わしはずっとこの人の頭の中にいたんだね。

STAGE7 いよいよ大詰め、諸悪の根元は目の前だ！

防衛能力の高い敵巨大要塞の奥深くへと進んでいくビックバイパー……。最終ステージでは、これまでに登場したザコ敵の総攻撃を受けると思ってもらって間違いない。後方から、あるいはワープで容赦なく襲ってくるので、それ相応のテクニックが必要となる。オプションの並べ方やTPOに応じた装備変更、またはバリアの張り替えなど、ありとあらゆる技を駆使して難関をくぐり抜けよう。最終地点までたどり着けばこっちのものだ。

上下の幅がところどころで極端に狭くなっている。しかも敵は平気で後ろからくる。

要塞内でミスすると、復活は非常に困難。一発勝負のつもりで臨もう。

これがバクテリアンの首領なのかー!? どこが弱点で、どんな攻撃をするのかな。

CATCH UP 1 あらゆるニーズに応える画面モード

オリジナルの完全再現が信条とはいえ、"家庭用ゲーム機のソフト"という大前提を抜きに作られても、ユーザーの立場としてはあまり嬉しくない。その点「……DELUXE PACK」は、オプション設定モードが充実している。画面表示にしても、オリジナルと寸分たがわないサイズと家庭用テレビの縦横比に合ったサイズのモードが用意されていて、親切この上ない。

グラディウス

ARCADE

ARCADE ZOOM

FULL

ARCADE MODEがオリジナルに一番近い感触で楽しめる。

グラディウスII

FULLだと横方向に32ドット分長くなる。ちょっとスカスカな感じになるけど、よけやすくなって◎。

ARCADE / FULL

シューティングのエポックメイキングとなった「グラディウス」の登場から3年。外伝的存在の「沙羅曼蛇」を間に挟んで、正統の続編が満を持して世に出された。ビックバイパーの次なる敵は、謎の生命体ゴーファー率いる特殊部隊。奇抜なアイデアと過去の作品との連続性を感じさせるフィーチャーが凝縮された珠玉の8ステージ構成。

パワーアップタイプ(4種類+バリア2種類)

SPEED UP / MISSILE / DOUBLE / LASER / OPTION

SPREAD

PHOTON

ワンポイント

初代「グラディウス」とまったく同じ(バリアだけは個別に2タイプから選べる)。別名〝男の装備〟とも呼ばれているが、サバイバル能力は決して高くはない。前方への攻撃にしても決定打に欠け、後方はからきしダメときているからねえ……。

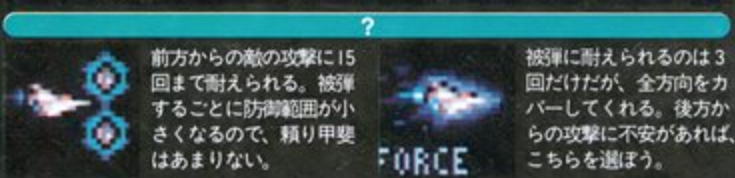
MISSILEが、何かに衝突すると爆風を発生させるスプレッドボム。DOUBLEが、自機の前後方向にショットを発射するテイルガン。破壊力や見ための派手さ重視のプレイヤーにお勧め。全体的なバランスも悪くないのでクリア狙い用に。

MISSILEが、ザコ敵を貫通して地形に沿って移動するフォトントゥピドミサイル(ノーマルタイプの強力版だね)。LASERが、上下方向の攻撃範囲が広く連射もオーケーのリップルレーザー。あまり使い勝手がいいとは言えない。中途半端。

MISSILEが、上下(/)斜め前方に放物線軌道でミサイルを発射する2WAYミサイル。しかもDOUBLEはテイルガンだから、攻撃力の弱さを機動力で十分カバーできる。楽しくプレイするには最適のパワーアップタイプ。

?

前方からの敵の攻撃に15回まで耐えられる。被弾するごとに防御範囲が小さくなるので、頼り甲斐はあまりない。

被弾に耐えられるのは3回だけだが、全方向をカバーしてくれる。後方からの攻撃に不安があれば、こちらを選ぼう。

オプションハンターについて

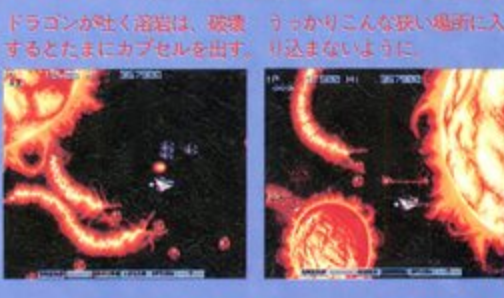
オプションをフル装備状態(4つ)でしばらくプレイしていると、背後からオプションハンターが出現。コイツとオプションが接触すると問答無用で取り上げられるぞ!

STAGE1 プロミネンスから生まれたドラゴンが舞う

最初の戦場は、表面を炎で覆われた人工太陽の密集地帯。表面からはやはり炎でできた竜が出現し、クネクネと長い胴体を揺らしながら、宇宙空間を優雅に漂う。映像的に美しく、画面が上下方向にもスクロールするので、つい大胆に移動したくなるが、出会い頭の衝突の危険性が高いので、自重するべし。

しょっぱなのザコ編隊の軌道も少々パワーアップ。決して気は抜けない。

ドラゴンが吐く溶岩は、破壊するとたまにカプセルを出す。

うっかりこんな狭い場所に入り込まないように。

順調にパワーアップしていればものの数秒で倒せるステージボス、フェニックス。図体は大きいのにね

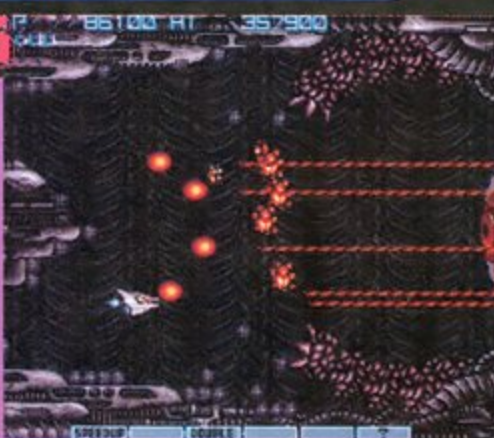
STAGE2 「敵はエイリアン」と再認識させられる

映画「エイリアン」シリーズの影響を色濃く受けている、まがまがしさ抜群のステージ。フィールドは上下方向にも結構広がっているが、地形の都合上、実際はあまり派手には動き回れない。自分なりのルートを絞り込むことと、狭い地形での左右方向の弾よけが突破のカギだ。

要塞にびっしりと張り巡らされた防護壁もギーガー調で不気味。

触手はショットを当てれば縮まっていく。

卵を放っておくと恐ろしい事態に……。

目から石化光線、じゃなくて石そのものを発射するステージボスのビッグアイ

CATCH UP 2 ここまでするか? の再現度

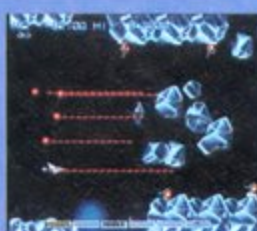
今回のDELUXE PACKは、移植スタッフの〝オリジナルに対する愛情とこだわり〟の塊といっても差し支えない。でなければ、何のためにバブルシステム(コナミが独自開発したシステム基板。初代「グラディウス」はこのシステムによってプログラミングされていた)の立ち上げ画面や、あの透き通るような音色を内蔵音源で完璧に再現したというのだろうか?

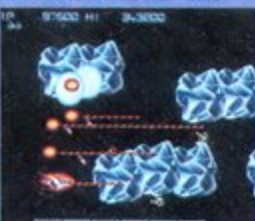
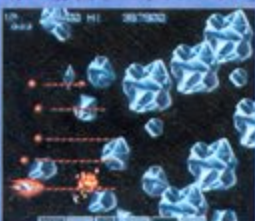
超懐かしいシステム立ち上げ中画面

あの爽やかな曲が家庭用テレビで聴けるなんて……。技術の進歩ってすごい。

あるとないとでは大違いのネームエントリー画面。移植スタッフの徹底ぶりには頭が下がります。ちなみにハイスコアはちゃんとデータセーブされるので、ハイローラーも大満足。

STAGE3 衝突と衝突のわずかな隙間を縫うスリル

宇宙空間に漂う氷塊を避け、必要とあれば破壊しながら進路を切り開いていくステージ。氷塊の暴力的な数と、他者とぶつかったらそのまま跳ね返るという暴力的なアルゴリズムのおかげで、一度ミスしたら立て直しが非常に困難になっている。この緊張感は、「I」のステージ5以上といえる。

中途半端な大きさの氷は、攻撃すると細かく砕ける。

破壊不能の巨大氷が激しくぶつかり合う、危険な地帯。

画面を覆い尽くさんばかりの氷の破片が。こりゃシンドい。

しなやかに動く2本の手が邪魔でしょうがないクリスタルコア。

STAGE4 テーマはズバリ「過剰なる弾よけ」

ステージ自体のコンセプトは「I」の同ステージとほぼ同じだが、砲台の配置や敵の出現位置がより陰険になっている。前方斜め下45度以外の方向——上とか後ろとか——への攻撃手段を何かしら持っていないと、まともに太刀打ちできないだろう。そのかわりといってはアレだが、ステージボスはかなり弱い。

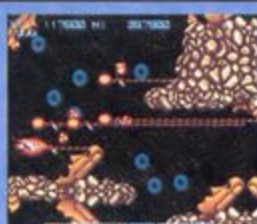
上下から敵弾の雨あられ。装備が悪いとクリアは無理!?

ステージ4といえば逆火山。今度は2つ同時に噴火します。

NO WAY OUT。出口なし。行き止まりなんです。

ダメージの度合いによって攻撃形態が変わる改良型ビッグコア。

STAGE5 モアイの逆襲! 今度は親類一同で総攻撃

たしか「I」の設定では“古代遺跡のモアイ像をイオンリング砲台に改造し……”なんてハズだったのに、「II」は明らかに、モアイの形をした新兵器を作ってますね。ははは。ステージ後半はイオンリングの連射効率が格段にアップする上に、自機の場所に応じて顔の向きを変えたりする。撃ち負けないように。

最初のうちは「I」のステージ3とそれほど変わらない。

途中から赤くなって怒り出すモアイ。振り向きもします。

ジャンピングモアイ4体は、見かけ倒しのひ弱野郎ども。

壁面に張り付いたモアイの顔3つ。その名もビッグモアイ!

STAGE6 迷路状の要塞を高速で駆け抜ける快感と恐怖

これまでのある種神経質なプレイが要求される展開とはうって変わって、高速スクロールする背景を“暗記半分・勢い半分”で突破していくという、珍しいタイプのステージ。たしかにミスはしやすいけど、カプセルがたくさん出現するので、立て直し自体はそれほど苦にならないはず。

スクロールの速さ自体が最大の敵だが……。

開閉シャッターもジャマをする。

こんな風に行き止まりだってある。

そして最後はド派手なビッグコアMKIIが。

CATCH UP 3 サターン版でしか見られないアレ

「グラディウス」の世界像をより鮮明なものにしたければ、起動してから放っておくと自然に始まる、オリジナルCGムービーをご覧あれ。約2分に及ぶ映像は貴方を“その気”にさせてくれるだろう。余談だが、昔コナミから発売されたOVA「沙羅曼蛇」は原作ゲームのイメージを……あ、スペースが。

手に汗握るオープニングデモ

「勇ましく発進したビックバイパーは、モアイ砲台やビッグコアと戦いながら飛行する。やがて舞台は「II」に移り変わり、戦闘はより熾烈を極める。そして敵要塞の深奥部にたどり着くと、そこには……」って感じ。

STAGE7 過去の忌まわしき記憶がよみがえる……

ビックコア

ハッチを破壊すると扇状に弾を発射する。

ボスキャラオンパレード！

ゴーレム

「沙羅曼蛇」の時と同様、てんで弱い。

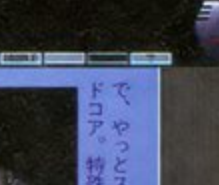
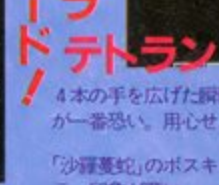
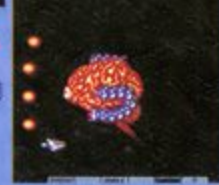
テトラン

4本の手を広げた瞬間が一番恐い。用心せよ。

「沙羅曼蛇」のボスキャラ。印象が薄い……。

倒すと3体に分離。ビックリはするけどね。

ドラゴン

で、やっとステージボスの登場。名前はカバードコア。特殊な軌道のミサイルを大量発射する。

ステージ開始早々、ワープ出現する赤いザコ敵が、これでもかとばかりに登場する。どうも都合が良すぎる……と思ったアナタは正しい。この後には、「グラディウス」や「沙羅蔓蛇」で倒したはずのボスキャラが、ちょっとだけパワーアップした状態（ゴーファーに勝手に改造された説も……）で順番に再戦を挑んでくるのだ。途中でミスするともう一度最初から戦い直さなければならないので、気合い（??）で一気に乗り切ろう。

STAGE8 難攻不落の宇宙要塞の深奥部に潜むのは？

まずはハッチを壊して要塞内に侵入（ぼーっとしてると激突死だかんね）。ポイントとなるのは、中間地点でのスクロール停止時をいかに耐えきるか、ということと、終盤のクラブ（破壊不能）の足の運びを見切れるか、の2点。最後のゴーファーとの対決は、言ってみればオマケみたいなもんだ。「極上パロディウスだ！ DELUXE PACK」を持っている人は、ほぼ同じ構成の「極パロ」最終面をプレイして腕を慣らしておこう。

要塞内に入るだけでもひと苦労なのに、入ってからも容赦全くナシ。

一歩間違うととても危険な、はがれる壁。落ち着いて。

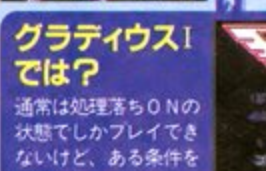
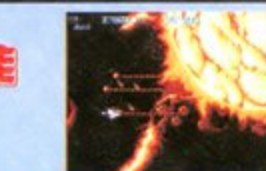
6本足の巨大カニメカ"クラブ"。

ステージ中間にある関所。ここで果てるのはあまりカッコイイもんじゃないぞ。

突如せり上がる壁は、場所を覚えてあらかじめ避けないとキツい。

彼が噂のゴーファーくん。英語で二言三言しゃべるので、一応耳を傾けてあげよう。

CATCH UP 4 夢の!? WAIT CONTROL機能

当時の業務用ハードは、画面上にたくさんのキャラが出たり、巨大キャラが登場したりすると、全体の動きがスローモーになる現象——"処理落ち"が頻繁に起こった。サターン版ではわざわざそれも再現している。何という徹底ぶり！！

実際、処理落ちのおかげで助かっている場面もあるので、ゲームバランス的にもこの処置は正しい。よって処理落ちなしモードでプレイすると、地獄。

情け容赦もありゃしない

グラディウスⅠでは？

通常は処理落ちONの状態でしかプレイできないけど、ある条件を満たすと、ホラ……。

次回予告

ソフト発売直前となる次号では、以前誌上で募集をかけた「グラディウス」の懸賞文ならびにイラストの優秀作品を発表する。締め切り日直前になって力作がドドッと寄せられ、当初の予想以上の反響に担当者は嬉しい悲鳴をあげているところだ（本当にあげていたら不気味……）。作品を応募してくれた読者はソワソワしながら待つように。なお本誌では、今後もこのゲームに関するフォロー記事を続けていくつもりなので、攻略の質問などがあればどんどん寄せてほしい。

あと1ヵ月足らずでコレが遊べるぞ。

サクラ大戦

発売はまだまだ先だけれど……

メーカーから一言

発売前から熱狂的な指示をいただいている「サクラ大戦」。発売日が延びましたが、その分みなさんの期待に応えられる、面白い作品にします。現在、アニメーション部分も徐々に完成してきており、近々ゲーム部分も含めお見せできる予定。ぜひ期待してください。

●セガ●9月発売予定●価格未定●ドラマチックアドベンチャー●2枚組

サクラ大戦発売延期の謎を開発者に直撃!!

コンシューマソフト研究開発本部 山田辰夫氏

超大作「サクラ大戦」を開発指揮されている、セガの超忙しい方だ。

本誌■今春発売予定だったのが9月に延期になりましたね。

山田■基本的には、ゲーム自体のクオリティアップ、ボリュームアップの2点に尽きると思います。特に今回の作品は、各界の超一流の方にご協力いただいているんです。そういった作品のクオリティというのをフルに実現したいということで、本当に内容を重視して開発を進めていますので、期間をいただくことになりました。

本誌■CD-ROMが2枚組で、データ量も単純に計算して2倍ということになりますが、どういった点をボリュームアップされていくんでしょうか？

山田■今まではこれくらいの作品でも、1枚に削っていこうという考え方でしたが、やっぱりゲームの内容がストレートに考えて2枚組の作品だと認識し、本来の形に戻ったというところです。クオリティ的にもかなりのモノができてますよ。

本誌■グラフィックの追加やムービーの追加というような予定は？

山田■やはりムービーなども含めて随分あります。当然、仕様のバージョンアップに伴ってそういうところも入っていますから。

本誌■BGMのほうは？

山田■BGMも増えています。

本誌■シナリオの追加などはありますか？

山田■本作のシナリオはかなり面白い、凝ったモノになっています。従って追加という形じゃなくて、当初のもともとすばらしいモノをそのままに再現できるという形になります。

本誌■制作発表の時には、アドベンチャーパートと戦闘、いわゆるシミュレーションパートがあるというお話だったんですが、そこのところで変更点とかはあるのでしょうか？

山田■基本的なゲームシステムは変わりはありません。これにミニゲームとか、面白い要素をつけ加えていきます。

本誌■現在は9月発売に向けて、どのような作業をなさっているのでしょうか？

山田■開発の経過からいいますと、アニメーションやCG、音楽など、外の部分と幹になるゲーム開発の部分の2本に大きく分けられると思うんです。外の部分が、ほぼメドがついた……または完成して、今実際にゲームの幹の部分の開発を進めてる状態です。

本誌■開発に当たって特に注意している部分はありますか？

山田■このゲームは自分とその配下で戦う女の子、彼女たちの良さをユーザーにわかってもらうことがすべてだと思うんです。広井氏がいわれていたのは、演出、グラフィック、表情、そして目線のひとつにまで気を配ってくれと。戦闘の演出も含めて、そこが核になると思うんですよ。ここの表現がまず一点。それから、このゲームはCGの部分とアニメの部分両パートがあります。この両方を使って、違和感なくつながるようにしたい。これに今一番苦労しているんですけど。

本誌■開発者サイドから見たこのゲームに対する意欲、感想などをお聞かせください。

山田■これはゲーム開発というより、プロジェクトとしてみて、セガのコンシューマーゲームの中でも一番大規模で大がかりな物であると。当然それで成功させなくてはならないわけです。そういうプロジェクトに実際に関わってるっていう嬉しさ、必ず成功させなければならないという責任の重さを感じますね。今回レッドさんの協力で、タレントの方、有名な方と初めて一緒に仕事をさせていただき、新しい経験や勉強になりました。そういう意味では開発する僕たちにとっては嬉しいプロジェクトだったと思います。特にキャラクターはですね、単に絵だけじゃなくて、個性、イメージ、生命力がある。ストーリーにかける情熱とかもレッドさんはすごいんですね。ゲームに関係なくて、そこまでしなくてもという部分までも、ストーリーとかキャラクターに関係してくるとないがしろにしない。そこがやはりレッドさんのカラーなんでしょうね。しかも「サクラ大戦」についてはオリジナルですからね。それにかけるエネルギーというのはすごいと思います。それらを踏まえたうえで本作は、中ヒットとか、大ヒットじゃなくて、特大ヒットを狙うゲームであるといえるんです。ユーザーの皆さんに特大の満足、楽しさを与えることができるよう、我々もがんばっております。ぜひ期待していてください。

本誌■ありがとうございました。

ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル

完成度 100%

メーカーから一言

いろんな機種で、様々な大戦略が出る混戦模様の中（笑）でも、「WA大戦略」が遊べるのはサターンだけ！　多種多様すぎて他の追随を許さない膨大な数のポリゴン兵器も、『作戦ファイル』ならすぐ出会える！　これでキミも橘花や富嶽や震電改のパイロットだ！

●セガ●3月15日発売予定●4,800円●シミュレーション
●1～5人プレイ●全年齢推奨

「ワールドアドバンスド大戦略」の既存ユーザーだけでなく、初心者にとっても魅力いっぱいのデータを誇る「作戦ファイル」。今回もチェックポイントであるデータの、ほんの一部を公開しよう。

発売まであと1週間の「作戦ファイル」の魅力を今回も大公開！

ドイツをはじめとして日本やアメリカ、ソ連などの第二次世界大戦の参戦主要国の兵器をユニット（駒）に置き換え、将棋のように配置や移動、そして攻撃を行いながら戦略を味わえるシミュレーションゲーム。それが「WA大戦略」。

前作「鋼鉄の戦風」の姉妹作にあたるのがこの「作戦ファイル」だ。ゲームシステムはそのままに、データを拡充し、より初心者にも楽しめる作りになっている。

初心者はスタンダードモードで腕をみがき、中級者以上はキャンペーンモードで自分の戦略を思う存分発揮してほしい。

戦闘シーンではポリゴンで形作られた各種兵器が死闘を繰り広げる様子を見れる！

キャンペーンモード選択画面

仮想世界パラド大陸での動乱を扱ったキャンペーンです。

キャンペーンモードはソ連と仮想の２つが用意されている。特に仮想キャンペーンはやりがいがあるぞ。

スタンダードモード

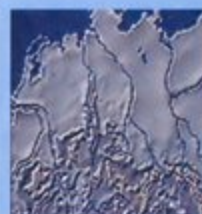
単独の戦闘を体験できるのがこのスタンダードモード。初心者にも楽しめ、かつ時間をかけずにプレイすることができるマップから、結構アクの強いマップまで、多種多様のものがそろっている。

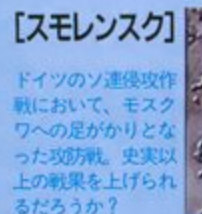
特に人間対人間のプレイを前提として作られたマルチプレイヤーズマップは、遊びがいがあるぞ。

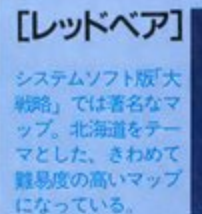
前作ではキャンペーンでしか登場しなかったマップも単独で遊べる。

エキスパート

[キエフ]

ソ連の穀倉地帯であるウクライナ地方を巡る、ドイツとソ連の攻防戦。航空機を有効に使わないとドイツ軍は辛いかも。

[ベルリン]

第二次大戦終結直前の、ドイツ首都付近での攻防戦。最新鋭兵器が色々と使えるので楽しめるが、ドイツの勝利は難しい。

[スモレンスク]

ドイツのソ連侵攻作戦において、モスクワへの足がかりとなった攻防戦。史実以上の戦果を上げられるだろうか？

[レッドベア]

システムソフト版「大戦略」では著名なマップ。北海道をテーマとした、きわめて難易度の高いマップになっている。

マルチプレイヤーズ

[クルスク]

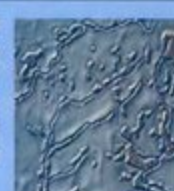
史上最大の戦車戦となった、ドイツとソ連軍のクルスクでの戦い。守るソ連軍にどうドイツ軍が攻めるかが鍵。

[ファレーズ]

ノルマンディー上陸作戦以後の、連合軍とドイツ軍との死闘をテーマとしたマップ。パリ攻防戦が見物かも。

[バルジ]

ドイツ軍最後の大作戦として、映画にもなった「バルジ大作戦」をテーマにしたマップ。史実をくつがえせるか。

[ハリコフ]

補給線が伸びきったソ連軍に逆襲したドイツ軍の攻勢がテーマ。ドイツ軍の最終目標はハリコフ市の奪回だ。

[フォートレス]

森に囲まれたマップの中で、陸軍が右往左往する。敵首都への進撃路の選択が、勝敗を分かつ鍵になるかも。

[瀬戸内海ウォーズ]

瀬戸内海周辺を舞台に、各国の最新兵器が激突する。見覚えのある地域での戦いは、やる気をかき立てるはず。

ネクストレベル

[巨砲轟く]

どちらかというと陸空のユニットが主流となる「作戦ファイル」の戦いではかなり異色なもの。戦艦をはじめとする海軍ユニットが大活躍する、海の男（？）向けのマップになっている。索敵と敵の射程外からの攻撃が鍵。

ソビエト キャンペーン

今は亡き赤い帝国ソ連の、ドイツとの戦いを再現したキャンペーン。装甲の厚い兵器が多いので、経験値を稼いだり進化をさせるのはドイツ軍の場合より楽かもしれない。また、陸軍大国だけあって、野砲やカチューシャなど後方支援用の火器が充実しているのも特徴。

放っておいてもユニットは進化する。この瞬間が嬉しい。

Map4:ハリコフの明暗
(1943.3.4～42.5.2、部隊数34)

スターリングラードでの大勝利に酔いしれたソ連軍が、補給の不足を無視してひたすら前進したあげく、それをドイツ軍に悟られ反撃を受け、ハリコフ市を奪回されてしまった戦いがテーマのマップ。もちろんプレイヤーはソ連軍であるから、史実どおりの展開では困るわけだ。

ターン数は伏せておくが、序盤にマップ南方からドイツのマンシュタイン軍が増援として現れる。はじめの数ターンの間、調子に乗って前進を続けているとこの軍に挟撃され、史実どおり壊滅させられることもありうる。逆にこの増援さえ防ぎ切れれば、後は楽勝のはずだ。

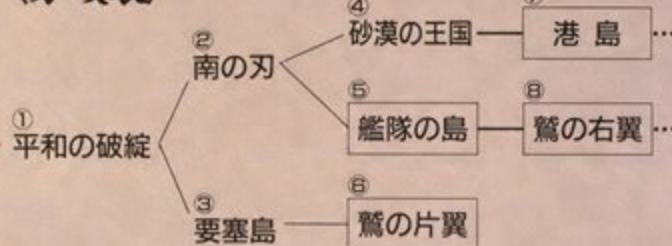
経験値しだいでは敵の重戦車も駆逐できるカチューシャ。移動後に攻撃できるのも魅力。

突如として現れるマンシュタイン軍。注意せよ!

全体マップ

仮想キャンペーン

仮想世界パラド大陸での、パラセラ共和国の攻防をテーマとしたこのキャンペーン、実はゲームスタート時の生産型の選択によってかなり攻略法や難易度が変わってくる。解説はドイツ軍型を選んだものとして行っているが、これはもっとも一般的でかつ難易度が低いからである。

マップ進展とともに激動するパラド大陸。生き残れるか?

艦隊の島(66.3.12～66.4.20、部隊数35)

ハポナ帝国の海軍基地が存在するトウリツ島への上陸・制圧作戦をテーマとしたマップ。主力は日本軍生産型のハポナ帝国のため、陸上戦はそれほど難ではないだろう。山地によって侵攻ルートが二分されているが、北側のルートが多少広いのでそちらに戦力を多く割こう。

やっかいなのがハポナ帝国の旧式戦艦。その長射程の主砲を用い、次々に艦砲射撃を行ってくる。戦闘機に爆装をし、早めに叩いておこう。一方でドック内の戦艦にダメージを与えれば、敵の財力をひっ迫させることができ、陸戦がよりいっそう楽になること間違いなし。

北側ルートでもっとも嫌な相手がこの旧式戦艦。射程6という極悪な主砲を持つ。

爆装できる航空機を総動員し、できるだけ早期に旧式戦艦を海に帰してしまおう。

全体マップ

鷲の片翼（66.5.10〜66.6.18、部隊数30）

四面楚歌から脱するため、まずはこちらの敵司令部を叩こう。

左側の敵司令部には空撃で一気にカタをつけるのが一番。

対パラセラ包囲網の柱の1つであるアユメイラ国を制圧するため、同国に上陸作戦を敢行し、それに成功したパラセラ共和国軍。上陸作戦終了後の、四面楚歌状態からゲームはスタートする。

全体的にはかなり細長いマップになっている。しかも自分以外の3司令部はすべて敵。モタモタしているとあっという間に司令部まで攻めたてられ全滅してしまう。

まずは右方からの敵の攻勢に対し川越しでなんとか防衛しながら爆撃機や戦闘爆撃機を次々に配置し、左方にある敵司令部を強襲してしまおう。こちらの敵軍さえ倒せば、後方の憂いなく右側へ進撃できる。

マップ中央部には「陣地」の地形が多い。ここではかなりの地形効果を得られるので、敵部隊がこの地形上にいたときには要注意だ。

あとは道沿いに進撃していれば間違いないが、敵のコルセアには特に注意してほしい。なめてかかると虎の子の航空機が全滅してしまうぞ。

全体マップ

このマップ最大の敵がこのコルセア。防御力も高く火力も大きい。要注意だ。

全体マップ

港島（66.6.12〜66.7.21、部隊数35）

突如として現れるアユメイラ海軍。だが決めての勝利条件には無関係。

ハポナ帝国陸軍にもちらほらと新鋭車両が見えはじめる。

マップの地形そのものは「艦隊の島」と変わらないが、部隊の配置場所や兵器の内容が異なっている。しかも始末の悪いことに、数ターン後にはアユメイラ国の海軍（旧式戦艦や重巡洋艦）が増援として南方海岸沿いに現れるのだ。

ハポナ帝国の生産型は日本タイプだからさほど問題ないが、それでも「艦隊の島」よりは強力になっているので注意が必要。むしろ航空機のほうに注意を傾けよう。

また、アユメイラ海軍をも含めた敵海軍にはやはり空撃で対応するしかないが、南方ルートを捨て、北方ルート一本やりで攻めるという手もある。部隊の渋滞にさえ気をつければ悪い手ではない。

鷲の右翼（66.5.10〜66.6.18、部隊数25）

敵戦車も相当数。まともに戦車どうしの戦いをするのは愚の骨頂。

爆装した戦闘機も戦車相手ならかなりの効果をあげられる。

マップの地形構成は「鷲の片翼」と同じ。ただし「片翼」ではじゃまだったマップ左側の敵司令部が、このマップでは味方の司令部になっているので、後方の憂いなく全力で右側へ攻めたてることが可能。

侵攻方法もほぼ同じ。道に沿って進んでいけばいいが、序盤の対左方侵攻がない分、右側の川そばでの「陣地」周辺での戦いは楽になるはずだ。ここさえ突破できれば、あとはほぼ一直線で敵司令部に向かうことができる。

敵の兵器も陸空ともに強いものになっている。制空権を完全に握り、戦車に対しては航空で攻撃するなど、有利な戦いを心がけよう。

全体マップ

なおこのマップではどの国も収入が少ないので、一度敵航空機を壊滅させてしまえば、制空権はかなり楽に得ることができる。逆に大型爆撃機などの高価な機体は、補充がなかなか進まないので、使用はできるだけ避けたい。戦闘攻撃機を多用するといいだろう。

ビクトリーゴール'96

完成度 90%

メーカーから一言

「本物のサッカーをゲームで実現！」を目標にして、ついに到達したのがこの「ビクトリーゴール'96」です。サッカー選手の動き、テクニック、戦術、日本サッカー界の著名人による実況・解説など、すべてにリアルな臨場感を存分に楽しんでほしいですね。

●セガ●3月29日発売●5,800円●スポーツ
●マルチプレイヤー6対応●全年齢推奨

最強のサッカーチームの操作方法を大紹介だぜ!!

いよいよ発売まで1ヵ月を切った「ビクトリーゴール'96」。今回は、ゲームをより楽しむために、操作方法を紹介しよう。「サッカーゲームなんだから球を蹴るボタンだけじゃん」なんて思っているキミは、まだまだこのゲームの実力を知らない。なんと「ビクトリーゴール'96」では、パッドのコントロールで、実に様々なことができるようになっているのだ。発売前にこのページを読んで覚えておこう。

基本操作をおぼえよう！

使用するボタンは3種類に分けられる。選手の基本的動作のボタン。ボールを蹴る操作は、A、B、Cボタン。ダッシュはLボタンだ。

2つめは、マーカーチェンジのボタン。Rボタンでマーカーを別の選手に切り替える。またXボタンでキーパーに操作が移るぞ。

最後はコーチング機能を使うためのY、Zボタン。これは次の項目で詳しく説明しよう。

また、スタートボタンで、一時中断と各種設定の変更が可能だ。

基本的な操作は方向キーとA、B、Cの3つのボタン。初心者にも優しいシステムだ。

相手の意表を突くようなトリックプレイも、コマンド入力によって出せるのだ。

	選手の操作						コーチング		
	A	B	C	X	L	R	Y	Z	Y+Z
攻撃	シュート	パス	ロングパス センタリング	キーパーマーカーチェンジ	ダッシュ	マーカーチェンジ		オーバーラップ	プレス
守備	スライディング	パスカット ショルダーチャージ					マーク	オフサイドトラップ	プレス
ボールフリー	ダイレクトシュート	ダイレクトパス	ダイレクトロングパス						

コーチング機能で指示を出せ!!

実際のサッカーの試合では、選手どうしが選手に大声で作戦を指示するシーンがよく見られる。このゲームでは、その光景が〝コーチング機能〟として再現されているのだ。

プレス

ボールを中心にフォーメーションをせばめる作戦。青いユニフォームの選手の動きがそれだ。

マーク

相手クラブの選手1人に対して1人の選手が張り付く。いわゆるマンツーマンディフェンスだ。

上の写真は通常の指示を出していない状態。マークを指示することにで下の写真のように。

オフサイドトラップ

ディフェンスラインを相手のゴール寄りに上げて相手のオフサイドを誘う作戦。指示を出すタイミングがポイントだ。

オーバーラップ

ボールを持った選手以外も、前線にせり上がってくる。相手ゴール前での攻防の時には迷わずこの指示を出すべし。

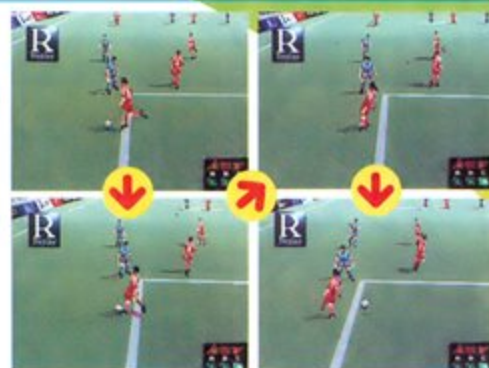
使いこなせ！特殊操作の数々!!

このゲームでは、方向ボタンとボタンの組み合わせで、通常では見ることのできないプレイを繰り出すことができる。全部で7種類用意されたプレイは、どれも役に立つものばかり。すべてを使いこなせたなら、得点率がアップすること間違いなしなのだ。ここではすべてのアクションを、コマンドとあわせて、連続写真で紹介しちゃうぞ。

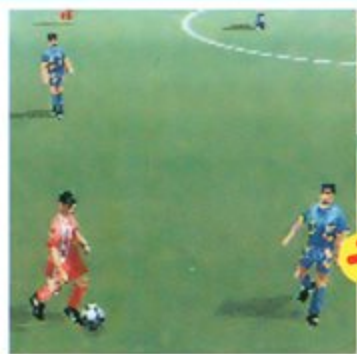
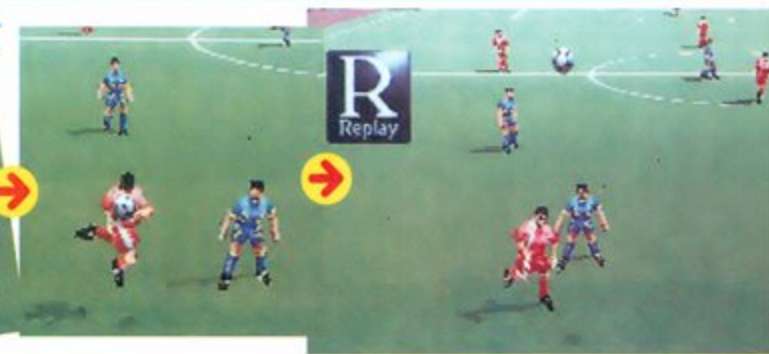
トリックプレイを使いこなすことによって、ゲームをより楽しむことができる。ズバリ決まれば気分は壮快だ!

ヒールキック

コマンド
↑↓＋パス
※進行方向が上向きの場合

かかとでボールを蹴り、真後ろにパスを出す。目の前に相手の選手が現れたときに使うのが効果的。また、ボールがタッチラインを割りそうなときにも使える。

ヒールリフト

コマンド
↑↓↑＋パス
※進行方向が上向きの場合

かかとでボールを山なりに蹴り上げ、自分の前に落とす。うまく使えば相手ディフェンスの頭上を越すコトも可能だ。見た目のハデさ以上に実用度は高いぞ。

一瞬ボールが消えたように見えるので、相手ディフェンスは戸惑ってしまうのだ。

チップキック

コマンド
ロングパス ロングパス

つま先でボールを蹴り上げ、前方に山なりのパスを出す。これを使えば相手ディフェンスの頭上を越していくパスを出すことが可能なのだ。

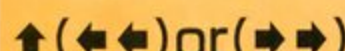
つま先でチョコンとボールを蹴り上げると……。こんな軌道を描いてボールが飛んでいくのだ。

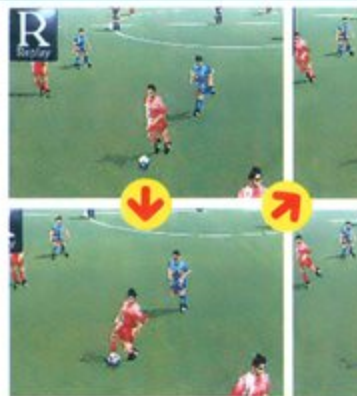
壁パス

コマンド
マーカーチェンジ パス

味方に出したパスがすぐに蹴り返される。華麗なコンビプレイを決めよう。

一度蹴り出した味方のほうに相手ディフェンスを引きつけることができる。

ボールまたぎフェイント

コマンド
↑(←←)or(→→)
※進行方向が上向きの場合

ドリブルをしている時に、一度ボールをまたいでフェイントをかける高等テクニック。相手クラブの選手の執拗なマークも、このテクニックを使うことによって振り切ることが可能だ。

スルーパス

コマンド
パス パス

走り込んでくる味方の前方を狙ってパスをだす。ゴール前にオープンスペースだあるときには積極的に狙ってみよう。コーチング機能のオーバーラップと組み合わせて使うのも有効だ。

ダッシュドリブル

コマンド
↑・↑↑or ダッシュ
※進行方向が上向きの場合

通常よりスピードの速いドリブルをする。速攻で相手ゴールに攻め込む時や、マークの選手を引き離すのに有効だ。ただし、ボールが足から遠く離れるので、ボールを奪われる可能性が高くなる。

ノーマル ダッシュ

速さはないが確実性がある。ボールの取り回しもラクだ。

かなりのスピードがある。ボールが足から離れてしまうのが難点。

リンクル・リバー・ストーリー

今度はロビンが大変だ

かわいいキャラで話題沸騰中のセガのアクションRPG、「リンクル・リバー・ストーリー」。前号に引き続き、キッチュの活躍を、ストーリーに沿って紹介していくぞ。早く遊びたくてウズウズしているキミも、これを見てグッとガマンしてくれ。発売はもうすぐだ！

完成度 100%

メーカーから一言

キッチュとトモダチになってから、毎日がスリルの連続なの。やっと四季の森に日が差すようになったら、今度はロビンが起きなくなっちゃったのだ。オサはいないし。え、人魚の洞窟？　オオトカゲ？　なんか、こわいなあ。　（プチムク談）

●セガ●3月15日発売●アクションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

眠れる森のロビン

四季の大陸を雲だらけにしたオバケエントツを倒し、キッチュの住む水辺の森ロンドへ戻ると、ロビンが昏睡状態になってしまった。ロビンを助けるには夢に入る薬が必要。薬の材料は右ページ上段を参考にして入手しよう。

プチムクを活用せよ

人魚の洞窟の近くに出没する敵。キッチュに狙いを定めて突進してくるヤツなのだ。

プチムクを飛ばしてうまく当てると、敵の動きがしばらく止まるのだ。いまのうちにガンガン攻撃して、やっつけてしまえ！

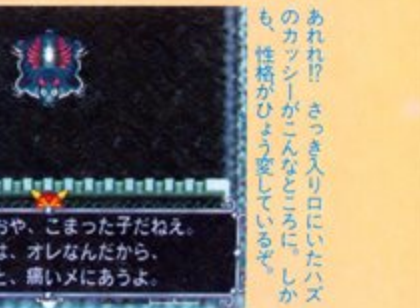
ストーリーが進んでいくうちに、キッカイな動きをする敵が現れるようになる。こういう敵は、溜め攻撃でプチムクを飛ばして、動きを止めてから攻撃しよう。あせりは禁物だぞ。

カッシーを助けよう

クモの糸でグルグル巻きのドラゴン(!?)。スパッと糸を切って、助けてあげよう。

なんと、バレルまでもがクモ女にやられてる！

あれれ!?　さっき入り口にいたハズのカッシーがこんなところに。しかも、性格がひょう変しているぞ。

カッシーの相談を受けにやってきた。なんかみんなの言うことがちぐはぐだぞ!?

なんとかカッシーをやっつけた。えっ、ニセモノだったの!?

やっと夢に入る薬の材料が手に入ったと思ったら、水辺の森ロンドの北のガケに、見たこともないヤツがいて、助けを求めてくる。どうしてキッチュのまわりにはトラブルがいっぱいなの!?　なんて考える前に、困ってる彼を助けてあげよう。

「夢に入る薬」の材料は、こうやって手に入れるのだ

ヘレネー山脈 目標…花の実

ヘレネー山脈に咲く花の実を取りに来たら、花粉を食べてしまう害虫のせいで、花粉が運べなくて実ができないらしい。このままでは実が手に入らない。がんばって花粉をハニーのところまで届けてあげよう。

邪魔をしてくる害虫をうまくかわしながら、ハニーのところまで行こう。

なんとかハニーのもとまで届けたぞ。これで実が手に入る。

岩石広場 目標…オオトカゲのしっぽ

オオトカゲのしっぽは岩石広場にあるぞ。100個近くある岩の中から、トカゲ君が隠れている岩を探すのだ。岩が多すぎて、けっこう大変だぞ。

人魚の洞窟 目標…貝がら

人魚の洞窟には、薬を作るのに必要な、珍しい貝がらがあるのだ。これを手に入れるためには、人魚の洞窟になんとかして入らないといけないんだけど、大きな岩石が攻撃をしてくるし、やけにすばしこい敵もいるし、いったいどうすればいいの!?

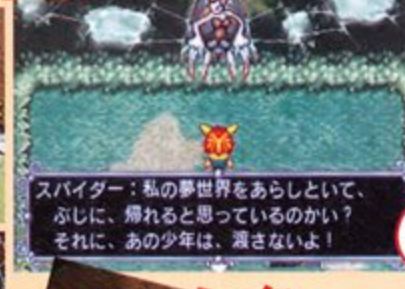
巨大岩石の名前はレッドアイというらしい。再び姿を現して、キッチュに戦いを挑んできたぞ!!

謎の巨大岩石。こいつの攻撃を受けると、ぺしゃんこになってしまうぞ。要注意だ。

この岩をなんとかしないと、先に進めない。そうだ、さっきの巨大岩石の攻撃を利用すれば、岩を潰せるかもしれない……。

とうもろこし畑でつかまえて

ひと安心、でも・・・

カッシーやバレルをぐるぐる巻きにしたクモ女が、ロビンをさらっていってしまった。とうもろこし畑でやっと見つけたロビンは、やっぱり眠ったまま。薬で夢の中に入って、クモ女を倒し、助けてあげよう。

ロビンを助けに行っているあいだに、オサがふらっと帰ってきて、キッチュに指輪を託していった。この指輪、ただの指輪じゃないらしい。いったいどういう意味なんだろう？ しかも、クラウン村に来いって……。

3×3EYES ～吸精公主～S

四川省・若返る村人たちの謎に迫る！

メーカーから一言

みなさん、前回のスペシャルCD-ROMの紹介はいかがでした？　結構、盛りだくさんって感じにできたと思うんですが……。さらに3枚のCD-DA（音楽トラック）には!?　いろんなところにいろんなモノが散りばめられていたりして？　（昼下がりの広報）

●日本クリエイト●4月5日発売予定●7,300円（3枚組）
●アドベンチャー●1人プレイのみ

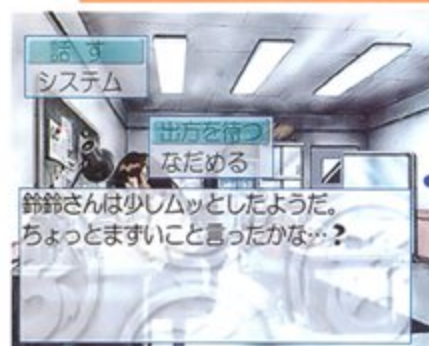
マルチな展開に期待!!

各ハードに移植され、そのたびに大ヒットとなっている「3×3 EYES～吸精公主～」。特典を加えたサターン版の完成も間近にせまった今、あらためてストーリーに注目しよう。物語は、発売済みの他機種版とほぼ同じ。ということは当然サターンでも、ふたつのオリジナルストーリーが楽しめる。グラフィック追加によって、さらに深みを増した3×3ワールドを堪能できる日も近いぞ。

八雲とパイの宿敵であるベナレスが事件の鍵を握っている？

2つの事件の発端は、八雲とパイが世話になっている「妖撃社（出版社）」から始まる。

1本の電話が2つの物語へと導いていく……

今回は四川省編を紹介するぞ!!

そんなに面白いネタがそうそう転がっているものではないと思った鈴鈴は、八雲に四川省に行くよう頼む。八雲は台湾をパイに任せて、四川省へと向かう決意を固める。

中環駅へは電車で行っても、バスで行っても、若干演出が変わるがユイホワには会える。彼女から受け取った手紙は、信じがたい内容だった…。

いつものように、妖撃社で仕事をしている八雲たちのところに1本の電話がかかってくる。この電話こそ今回の事件の発端であり、電話を取った鈴鈴に対する態度によって、物語の進む方向が決まる。電話の主の風貌を聞かなかった鈴鈴に対して、「なだめる」を選択すると先に四川省へ、「出方を待つ」を選択すると先に台湾へ行くことに。どちらをプレイするにしても念のためセーブしておこう。

八雲の額の文字が赤から黒へ

妖撃社で鈴鈴から指摘される額の文字の変色は、オープニングの戦闘後すでに始まっている。この変色は、何を意味するものなのか？　それは、2つの事件を解いたときに初めてわかる。

戦闘後、无（ウー）の文字は元に戻る気配がない。八雲の体に何か異変が？

この妖魔はいったい何が目当てなのだろうか？　ベナレスとも組んでいるようだが、目的は果たして……。

オープニングでは、まだ額の文字は赤かった。このあと、謎の妖魔の攻撃により変色し始めるのだ。

月花(ユイホワ)とともに四川省の奥地に向かう八雲

手紙の差出人ナパルバのもとへ

若返りの村に着いた八雲とユイホワは、どうするべきか悩んでいた。まずは、村の外から調査を進めたほうほうが得策ではないかと考えたのだ。しかし、そこにひとりの老人がやってくる……。

八雲たちの立っているその場所は、すでに結界の中だったのだ。知らぬ間に村から出ることができなくなった八雲。事件解決のため手紙の差出人であるナパルバのところに急ぐのだった。

若返りの村は一度入ると、外に出られなくなるという。八雲たちは、どうするべきか悩む。

そこにひとりの老人が……。それは村に住む恩と呼ばれる人物だった。ということは!?

ナパルバ以外の僧侶たちは、ユイホワを結界の外に出したときに力を使い果たし昏睡状態。

ナパルバに再会した2人は、刻々と変化する村の状況を聞く。何とかしなければ!!

とりあえず、村を歩き回り情報を集めにかかる2人。サターン版は、他機種版よりスピーディーに話が展開していくぞ!

妖魔出現!!

社の四方の壁には、伝説のもととなった絵が描かれていた。この伝説は、今回の事件に関係しているのだろうか？　詳しいことがわからないまま、さらに祭壇などを調べていくと……。

調査を終えた八雲たちが命晶泉を出ようとすると突如、妖魔が現れ攻撃を仕掛けてきた!　しかし八雲は得意の獣魔術で対抗。難なく妖魔を撃退したのだった。

社の四方にかかれた壁画のひとつ。怪物が赤子を喰らう様子が描かれている。

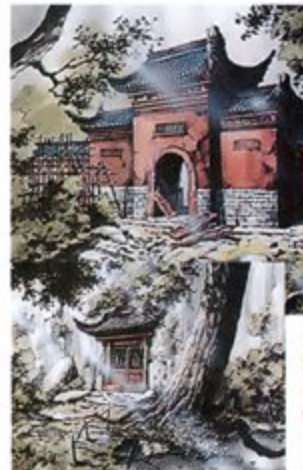
何かが見つかったようだ!　しかし、八雲にもユイホワにも何が書いてあるのかわからなかった……。

いきなり八雲たちの前に妖魔が立ちふさがった。いったいなぜ？　心当たりといえばこの文献を拾ったことだが……。よほど重要なものらしい。

果敢にも妖魔を攻撃!　修羅場をくぐってきた八雲には楽勝だ。

若返りの泉？　命晶泉

村人たちが若返る原因と考えている命晶泉にやってきた八雲とユイホワ。ここには昔からの伝説が伝えられる場所でもあった。そこはユイホワにとっても、何か意味のある場所でもあったのだ。

泉の側には社が建てられており、何か怪しい雰囲気をかもし出していた。八雲は、泉の水から何か妖気のようなものを感じ、ここが第1のキーポイントであるということを確信するのだった。

さびれた社と悲しみの感じられる泉。過去にここでいったい何があったのか？

社の中は荒らされていた。この中には何かがありそう。詳しい調査が必要なようだ!

謎は深まるばかり 果たして、事件の真相は？

この事件のヒントをつかみかけた2人。このあといったい何が起こるのだろうか？　果たして八雲は村を救うことができるのか!?

サターン版「3×3」は、他機種より、物語を楽しむことに重点を置いてゲームが作られている。だから、結末は自分の目で確かめてほしい。感動的なエンディングが待っているぞ!

文献の翻訳をナパルバに頼む八雲。その内容はどんな話なのだろうか？

次号は台湾編 ビル腐敗事件

水滸演武
風雲再起

発売直前チェック!
主要キャラ12体の必殺技を公開だ!!

完成度 100%

メーカーから一言

業務用、家庭用を通じて「水滸演武」の集大成になるようなゲームです。レスポンス&スピードの向上、システム（武器置き）の追加、さらに連続技の組み合わせを大幅強化しました。さらにおまけのキャラクターが2体追加され、とんでもない技も入っています。

●データイースト●3月22日発売●5,800円●ACT（対戦格闘）
●2人対戦可能●全年齢推奨

その独特な切り口とマニアックなゲームシステムで、データイーストならではの世界観を築いたアーケードST-V版「水滸演武」。前作のサターン版はそのST-Vの完全移植＋αの内容だったが、今回の「水滸演武～風雲再起」は前作の長所を残しつつ、新たな魅力を数多く満載した最新の対戦格闘アクションに生まれ変わったのだ!! もちろん前号でも述べたように、デコの代表作である「ファイターズヒストリーダイナマイト」で人気のミゾグチやヨンミーも加わったことで前作以上の激闘が繰り広げられることは必至。総勢14人もの個性あふれるキャラクターを縦横無尽に操り、新たな戦いに臨め!!

今回紹介した必殺技だけでなく、前作から登場している12人のキャラは秘奥義&究極奥義といった威力も見た目もド派手な必殺技を持っている! ただしこれらはいつでも出せるわけではなく、そのキャラがピンチにならないと出せないとか……。狙え一発逆転!

九紋龍 史進

相手を吹き飛ばす立ち大キック。威力も高いぞ。

飛び道具や対空技、突進技といった使い勝手のいい技を持ち、オールマイティーに闘えるキャラ。剣を持っている時は龍炎斬、素手なら疾火烈拳が強力。

扱いやすさは全キャラNo.1

龍迅砲	共	↓↘→+Ⓟ
龍炎斬	有	→↓↘+Ⓟ（中HIT時、空中Ⓟで追い打ち）
疾火烈拳	無	↓↙←+Ⓟ（中、大HIT時Ⓟで追い打ち）
落歩膝	共	↓↑+Ⓚ

豹子頭 林冲

槍さえあれば、離れた距離から踏み込んで攻撃できる。

槍を使った遠距離攻撃を得意とし、中～遠距離から一瞬で間合いを詰める技を持つのが強み。素手の状態だと必殺技の多くが使えなくなるので、素早い蹴りでフォローしよう。

間合いを離して相手を近づかせるな

烈豹招	共	↓↘→+Ⓟ
劈風月斬	共	→↘↓↙←+Ⓟ
無双連撃	有	Ⓟ連打
旋脚落槍	有	→↓↘+Ⓚ
旋風脚	有	↓↘→+Ⓚ
烈震脚	共	→+大Ⓚ
無双連撃襲	有	Ⓟ3つ同時押し

一丈青 扈三娘

技のリーチはやや短めだが、その欠点を補ってあまりある身軽さを生かしたスピード攻撃が得意。特に疾風斬から入る追い打ちの蹴りは、強力な連続技を使いこなすことも可能。

とにかく剣のリーチを生かすように闘おう。スライディングも強いかも!?

仙空波	共	↓↘→+Ⓟ
連環脚	共	↓↘→+Ⓚ
疾風斬	有	→↓↘+Ⓟ（中、大HIT時にⓀで追い打ち）
三角蹴	共	ジャンプ中画面端で反対方向キー＋各ボタン

神行太保 戴宗

素早いコンビネーションとトリッキーな技の組み合わせで、相手を翻弄させるスピードキャラ。武器のあるなしに関わらず強く、特に空中からの飛翔波5連発の牽制はお手軽だ。

相手を…技も多いので、ヤバ…連続技もありそう……

飛翔波	共	ジャンプ中↓↘→+Ⓟ（最大5回連射可能）
落鳳㊀	共	→↓↘+Ⓟ
烈波掌	共	↙→+Ⓟ
神行法	共	↓↙←+小中大各ボタン（ⓅかⓀの組合せで変化）
三角蹴	共	ジャンプ中画面端で反対方向キー＋各ボタン

 ※コマンドはキャラが右向きの場合

黒旋風 李逵

パワーで押しきりたいならコイツだ!!

中距離戦なら、技のリーチを生かして強引に攻めることもできる。相手に攻め込まれる前に攻撃だ!!

最重量級キャラだけあり、一発一発の攻撃力は最高ランク。ただし技が出るまでが遅いので、相手の動きを読まないとツライかも……。

地烈断	共	↓↙←+Ⓟ
火炎息	共	→↓↘+Ⓟ
黒旋風	有	←↙↓↘→+Ⓟ（連打で継続時間増加）
李逵颱風	無	ジャンプ中↓↘→+Ⓚ

花和尚 魯智深

重量級キャラではあるが、クセのある必殺技を併用すると変わった闘い方ができる。序盤戦は技の出が速い飛影旋殺陣などで攻め、トドメは極大の気合い弾である起雲烟をお見舞いしてやろう。

通常技のスキは大きい。反撃の機会をうかがえ!

クセのある遠距離パワータイプキャラ

飛影旋殺陣	有	↙→+Ⓚ（中、大HIT時にⓀで追い打ち）
羅刹	有	空中で→←→+Ⓟ
狼牙滅凍	無	↓↙←+Ⓟ
狼爪滅凍	無	↓↙←+Ⓚ
起雲烟	共	←↙↓↘→+Ⓟ（ボタン押したまま方向キー回転でパワーアップ）

入雲龍 公孫勝

特殊攻撃で敵を幻惑せよ

使い魔（?）とのコンビネーションにより、全キャラ中最も異色のキャラとなった公孫勝。接近時の通常技と必殺技をおりまぜ、どちらが攻撃するのかを悟られないようにし、相手を惑わせつつ闘おう。

リーチの長さを利用すると吉。

幻魔烈霹	有	↓↙←+Ⓟ
幻魔破膝脚	有	↓↙←+Ⓚ（もう1度Ⓚで即攻撃力発生）
風車殺	共	↓↘→+Ⓟ
烈鏢殺	共	→←→+Ⓟ
掃地殺	共	↓↘→+Ⓚ
幻縛仙撃	有	接近←↙↓↘→↓+Ⓟ
三角蹴	共	画面端で反対方向キー+各ボタン

行者 武松

接近してからのラッシュ攻撃を狙え!

至近距離戦を得意とするトンファー使いで、一気にたたみ込む時の攻撃力は目を見張るものがある。様々な必殺技を通常技キャンセルで駆使してこそ強くなれるキャラなので、実は上級者向けかも……。

接近戦の猛攻で勝負をつけろ。

鴛鴦脚	共	↓↙←+Ⓚ
鴛鴦落殺脚	無	↓↙←↘+Ⓚ
猛虎爪撃	有	→↓↘+Ⓟ
龍鳳打雲	無	↓↙←+Ⓟ（最大3回まで連続入力可能）
乾坤倒落	無	接近←↙↓↘→+Ⓟ（空中可）
烈旋空舞	共	接近←↙↓↘→↓+Ⓟ
飛翔撃膝	共	→+大Ⓚ

立地太歳 阮小二

水を操る特殊なキャラ。リーチ、攻撃力ともにやや劣るが、水を使った攻撃は相打ちが存在しないことを利用すればこのキャラならではの闘い方ができる。素手の時はかなり強い。

浮かし技をいかに決めるか、これがポイントだ。

水を操るテクニカル派キャラクター

月牙鏢	共	↓↘→+Ⓟ
乾坤氷龍脚	共	→↓↘+Ⓚ
妖手殺	有	↓↑+Ⓟ
操水法	有	←↙↓↘→+Ⓚ（押している間有効Ⓟで攻撃）
登壁脚	共	ダッシュしたまま画面両端の壁に当たる
雹	無	ジャンプ中↓↙←+Ⓟ

短命二郎 阮小五

リーチの長さで初～中級者に大人気?

遠距離から特殊攻撃を数多く持つため、離れた間合いでも次々と攻撃できる特異なキャラ。相手を近付けさせずに闘えば相当強い。

中距離戦は武器のヌンチャクが頼りになる。

これでも喰らえだぎゃ	共	←タメ→+Ⓟ
旋蓮華	共	↙↓↘↓↙+Ⓚ
幻流昇	共	↓↙←+Ⓟ
閃裂陣	有	Ⓟ連打（移動可能）
登壁脚	共	ダッシュしたまま画面両端の壁に当たる
登壁襲	共	登壁脚で宙返りしたら↓+Ⓚ
無影転脚	共	→↘↓↙←+Ⓚ

活閻羅 阮小七

他のキャラの優れた技をバランス良く持っている万能型キャラ。近～遠距離すべてに闘えるので、キャラ性能はほぼ最強ランク。素早い判断と正確な操作で、相手との間合いや状況に応じて的確な技を使い分けるとイイぞ。

素手の状態だと、さらに強くなるというウワサもある…

上級者向けのテクニカルキャラクター

月牙鏢	共	↓↘→+Ⓟ
乾坤雷龍脚	共	→↓↘+Ⓚ
三連脚	無	↓↙←+Ⓚ
幻流昇	共	↓↙←+Ⓟ
閃裂陣	有	Ⓟ連打
連環夏塩蹴	無	通常技HIT時キャンセルで↓↑+Ⓚ
無影転脚	共	→↘↓↙←+Ⓚ

托塔天王 晁蓋

さすがは前作のラストボス、通常技だけでも強力なラッシュをかけられるうえ、必殺技の性能も申し分ない。さらには1セット目でKO負けすると、変身でさらにパワーアップすることも可能。変身後は必殺技も増える!!

単体の通常技がコンビネーションになっている。強すぎ。

変身後の攻撃力は脅威だ!

衝鬼陣	変身前	↓↘→+Ⓟ
鬼神脚		↓↙←+Ⓚ
小盟鬼		↓↙←+Ⓟ
鬼神脚	変身後	↓↙←+Ⓚ
鬼神炎		→↓↘+Ⓟ
鋼		←↙↓↘→+Ⓚ3つ同時押し
虎撲		→+強Ⓟ

表注：「共」武器有り無し共通、「有」武器有り、「無」武器無し

パイク
少年と仲間たちの冒険物語

完成度 80%

メーカーから一言

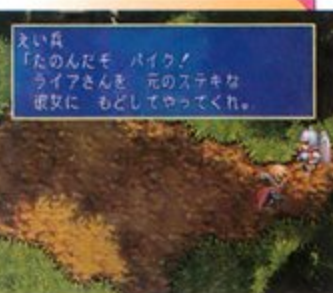
みなさんお待ちかねの「アルバートオデッセイ外伝」ですが、なんてったってグラフィックやストーリーが良いだけじゃなく、音楽がこれまた最高に良いのだぁ〜。もちろんお音楽CDも発売する予定なので、もうアルバートファンはいいことづくめなのだぁ〜。

●サンソフト●夏発売予定●5,800円●RPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

サターンでは数少ない本格派ロールプレイングゲームのタイトルである「アルバートオデッセイ外伝」。前回に引き続いてストーリー紹介をしていくぞ。今回紹介するのはパイクが村を出て人間の住む村へと向かうところから。待望の仲間も登場してくるのだ。ヘタな小説も顔負けなくらいによく錬られたストーリーを、この記事でたっぷり味わってほしい。今後も順を追ってストーリーを紹介していくので、ぜひとも期待していてくれ！

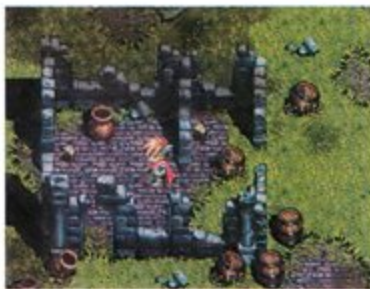
長い冒険の間には、様々な出会いや別れのシーンが繰り広げられることになることだろう。

前回のあらすじ

モンスターによって両親と生まれ故郷を失ったパイクは、ハーピーのライアによって、その幼い命を救われた。パイクは16歳までの月日を母親代わりとなったライアによって育てられた。ある日パイクたちが暮らす村に、魔導師ベルナードが現れ、村の魔晶石を奪ったあげく、ライアを石へと変えてしまうのであった。

旅立ち、そして初めての仲間
〜ルー、エカとの出会い

村を出たパイクは、ライアを救える人物を探しに、ギガールの村へと向かう。困難な道中を終え村にたどり着いたものの、情報は得られない。傷心のパイクを癒してくれるのは酒場の歌姫の歌だけだった。そこにベルナードが現われ、またもパイクへと襲いかかる。騒動に関わった歌姫とともに危機に陥ったパイクを救い出す半獣人の少女、ルー。そして、歌姫"エカ"は命の恩人のパイクと行動をともにするのだった。

➡コボルトに襲われ危ないところをパイクに助けられた半獣人の少女。以来パイクに目を付け、旅先のあちこちで出会うことになる。旅の商人という職業を生かし、パイクたちの冒険を影から支える。

⬇ルーを救うため……というより半ば強引にコボルトと戦わされるパイク。生まれて初めての戦闘だ。

⬇ギガールへ向かう途中の橋の上で、コボルトに襲われそうになっているルーに助けを求められる。

⬅廃墟となった生まれ故郷に立ち寄る。短剣を探している不思議な老人エスタンともここで出会う。

⬅捕らわれの妖精を助け村までの道順を教えてもらう。

ルー

初めての戦闘

⬅たどり着いたギガールではめぼしい情報は得られなかった。パイクは歌姫の美声が流れる酒場で休息をとる。

➡石に変えたと思っていたパイクに驚くベルナードだが2人に襲いかかる。

⬇ルーの活躍でベルナードは退散。命を救われたエカはパイクを食事に誘う。

⬇ギガールの村で歌姫を生業とするが元々は神官の娘。自分と似たような境遇を持つパイクに惹かれ同行する。このゲームのヒロイン。

⬆ライアの話を聞いたエカはパイクに同行を申し出てくれる。

エカ

ソラスの神官
～レオスとの出会い～

チェストリアを経由し、ソラスの街へ来た２人だったが、目的の神官はすでに亡くなっていた。後を継いだ娘のレオスに助力を求めるが、どうすることもできない。街で勇者アルバートの子孫ガイの噂を耳にしたパイクは、大陸最大の街ゴートへと向かうことにする。エカや、レオスと彼女の幼なじみ魔術師キニスも同行してくれることとなった。しかしその夜、街をヴァンパイアが襲う。レッサーヴァンパイアとなった街娘の牙からレオスをかばったキニスは血の洗礼を受けてしまう。街の人々を救うため、パイクたち3人はヴァンパイアの住む古城へ向かう。フロンディア伯爵と名乗るヴァンパイアはかつてレオスの父が封印した存在であった。かろうじて伯爵を倒した一同が街へ戻ると、そこには元気になったキニスの姿があった。ルーも密かに活躍してくれたらしい。正式にレオスをパーティーに加え冒険は続く。

➡創造神「クオン」を崇拝する女神官。若干17歳にしてソラスの街の代表でもあり、それに見合った実力と人柄を兼ね備えている。誰にでも平等の愛を持って接する人柄で街の人々から絶大な支持を得ている。鍛えられた体から繰り出す体術と高度な回復魔法が武器。石化された人々を救うためパイクと行動を共にする。

レオス

⬆ソラスの神殿にはコーラスの姿はなく、代わりにその娘レオスがパイクたちを迎えてくれる。しかし、かなりの実力を持つレオスにもライアを救うことはできないと断言されてしまう。

⬇ライアと同様に石にされた者は、すでに何人もソラスの神殿へと運ばれていたがどうすることもできなかった。

⬅ゴートへと旅立つ前の晩、突然現れ街を襲うヴァンパイア。人々は次々とレッサーヴァンパイアへと変えられてゆく。

謎のヴァンパイア

➡伯爵を追いかけフロンディア城へと乗り込むパイクたち。

⬅エカの提案で、高名な神官コーラスの住む、ソラスの街へと向かうことにする。

⬅街のあちこちにレッサーヴァンパイアが。

➡伯爵は古城で待つと告げて飛ぶ去る。

➡ついに伯爵を追いつめ、戦闘が始まる。次々と強力な魔法を繰り出しパイクたちを苦しめる伯爵。かなりの難敵だ。

誇り高き竜人族
～エルダーとの出会い～

こんどこそゴートの街へ出発しようとした矢先、竜人族の若者に流行病によって滅亡の危機に瀕している自分たちの種族を救ってくれと頼まれる。レオスはパイクに竜人族が住む「竜人族のほこら」へ向かうことを懇願する。看病を続けると病は嘘のように収まっていく。立ち去ろうとするその時、竜人族の若者エルダーが仲間に加えてほしいと申し出る。新たな仲間を加えたパイクたちはゴートへと向かう。そこにギガールでベルナードを救った女魔導師ラチェスタが現れる。ラチェスタはラドリア術師団を名乗りパイクたちに襲いかかる。

➡誇り高き竜人の戦士。その高い生命力は毒や麻痺などの攻撃を一切寄せ付けない。得意の二刀流と、様々な効果を持つブレスで戦う姿は、鬼神の様である。恐ろしい容姿とは裏腹に、仲間思いで優しい一面を持つ。種族と妹の命を救ってくれたパイクたちに恩義を感じパーティーの一員となる。

エルダー

➡竜人の若者に命がけで援助を求められた一同は竜人族のほこらへ向かう。

⬇レオスの指示のもと献身的な看病が行われる。そのかいあって病気は完治する。

竜人族を救え！

さらなる冒険へ旅立つのだ！

⬆ラチェスタとの戦闘。フロンディアを復活させ、竜人族を危機に陥れたのも彼女だ。

ラチェスタ

➡謎の軍勢ラドリア術師団のひとり。強力な魔法を操り、「地獄の聖女」のふたつ名でも呼ばれる。狂わしい程ベルナードを愛し、彼のためだけを思い行動する。

RPG色豊かでちょっぴり異色な「三國志」登場!

メーカーから一言

　このゲームは「三國史」が手軽に楽しめるのがウリだよね。でも、難しい戦場もあって、クリアできないってこともあるんじゃないかな。そんなときには「三國史英傑伝ハイパーガイドブック」が役に立つぞ。攻略法からデータまで何でもよく分かるんだ。

●光栄●3月29日発売●8,800円●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ●全年齢対象

　1800年ほど前に中国大陸で繰り広げられた戦乱をテーマにした物語「三国志演義」。この物語を土台として作られた光栄の歴史シミュレーション「三國志」シリーズは、その名を知らぬ者がいないと断言できるほど有名。だが難易度がそこそこ高く、初心者が手をつけにくいのもまた事実だ。

　そんな人たちにお薦めしたいのがこの「三國志英傑伝」。今流行のシミュレーション＋RPGの形式で気軽に「三国志演義」の世界にとけ込めるのだ！

戦闘は今やおなじみのS・RPG形式。「三国志演義」の武将たちがユニットになって登場する。

「三国志演義」に登場する数々の英雄豪傑たちが、ゲームの中で語り、戦い、知謀を競いあう！

「三国志演義」の主人公、劉備玄徳と彼を取りまく英傑たちが物語を作りあげる

劉備玄徳

劉備　リュウビ
1　短兵
耐久 250　経験 0
攻撃 92　武力 75
防御 114　統率 91
策略 20　知力 64
武器 ------
防具 ------
馬 ------
所有道具数 1

　中国三国時代の雄の一人であり、このゲームの主人公でもある。滅びゆく漢王朝の末えいとして旗揚げし、義兄弟の契りを結んだ関羽や張飛たちと転戦を続ける。人望に厚く意志も強く、人物鑑識眼にも優れていた。

関羽雲長

　忠義に厚い、あごヒゲが印象的な豪傑。早くから劉備と行動をともにしその力を誇っていた。敵方の曹操も、関羽を自らの配下に欲しがったほどだ。しかし自分より下の身分の者に対しごうまんで、多少自信過剰なところがあった。

張飛翼徳

　早くから関羽や張飛と行動をともにした比類なき豪傑。勇敢さ（無謀さ）では関羽をしのぐほど。単純明解で竹を割ったような性格だが、その分思慮に欠けるところがあり、いくつか失敗を犯してしまっている。部下の扱い方が荒い。

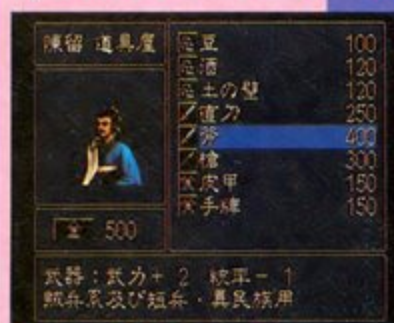
ゲームは大きく2部構成の繰り返し 合戦の果てに君は何を見るのか!?

「三國志英傑伝」のゲームのパートは大きく2つに分かれている。1つが状況の説明や合戦での準備を行う「ストーリーモード」、もう1つが実際に戦場で敵と戦いあう「合戦モード」だ。この2つのモードを繰り返し進行していくことで、ゲームは進んでいく。「ストーリーモード」では歴史の流れにそって、「三國志演義」に登場した英雄たちが語り合ったり、謀議や交渉を行う様子を見ることができる。また、装備を買い揃えたり情報を入手することも可能だ。

「合戦モード」では「ストーリーモード」での話の流れに沿った戦場で、敵と対峙して戦うことになる。各武将たちはそれぞれが1ユニットとして戦場に登場し、勝利条件を満たすため、敵の武将たちと戦うのだ。

敵の歩兵隊に斬りつける、豪傑張飛。サターン版ではこのように、戦闘シーンになると各キャラクターたちが拡大表示され、剣を振るい敵をなぎ倒すのだ。

ストリートモード

状況の把握やアイテムの購買、装備、情報の収集などやるべきことが意外に多い。合戦モードに入ってから後悔のないようにしよう。

⬆道具屋でアイテムの購入。体力を回復するアイテムは、必ず各武将ごとにもたせておこう。武具は装備も忘れずに。

どちらを選ぶ?

話の進展によっては、次の合戦場所を選択することもある。

⬇街の中ではさまざまな人と会話を交わすことができる。何気ないセリフの中に重要なヒントが隠されていたり、仲間になる武将と巡り会うこともあるぞ。

ゲームの進展とともに数々の歴史的イベントも発生する。歴史の流れを体験できるぞ。

歴史的イベントも

戦場におもむく直前に、戦場に出す武将の編成をする。どの武将を出陣させようか?

一騎打ちだ!

⬆特定の武将同士が戦いあうと、そのまま一騎打ちに突入。ポリゴンの武将たちが火花を散らす!

⬇魔法に相当する妖術を使い、戦いを有利に導くこともできるぞ。

戦場には宝物が隠されていることも。店に売られてないものも手に入る。

合戦モード

ストーリーの進行に従った戦場で、ユニットになった武将たちが戦いあうモード。ターンごとに敵味方が移動・攻撃するという、オーソドックスなシステムだ。

仲間を1人でも多く集め 漢王朝復興の夢を実現せよ!

主人公たる劉備玄徳の配下になった武将は、そのまま合戦モードでのユニットになって活躍する。つまり自軍を強化するためには、1人でも多くの優秀な武将を配下におさめることが必要不可欠になるのだ。

適当に話を進めても、人徳の高い劉備のことだけあって、多くの人材が集まってくる。しかしプレイヤーがていねいにプレイをし、ストーリーモードでまんべんなく情報を収集することで、より多くの、そして優秀な人材が配下になる可能性がある。

ストーリーモードをおざなりにすることなく、「三国志演義」の雰囲気を楽しもう。そして劉備玄徳自身になったつもりで会話を交わし、決断し、仲間を増やしていけば、しだいに自軍の陣営は優秀な武将たちでいっぱいになるはずだ。漢王朝復興の是非は、プレイヤー自身の双肩にかかっているのである。

劉備の人徳ゆえか、話が進むにつれて次々と優秀な人材が集まってくる。気持ちがいいね。

情報収集をおこたると仲間にならない武将もいる。

お嬢ちゃん、そんなに俺に会いたかったのかい？

はい！ お会いしたかったですぅ！

アンジェリーク Special

完成度 95%

メーカーから一言

「アンジェリーク」の魅力は、素敵な守護聖たちがたくさん登場すること。その守護聖たちが歌声を披露してくれることになりました。その名も「アンジェリーク～FALLIN'N LOVE」。歌と語りが楽しめますよ。発売は3月25日です。どうぞこちらもお楽しみに！

●光栄●3月29日発売●7,800円●シミュレーション
●1人プレイのみ●全年齢推奨

突然女王候補に任命されたアンジェ。来てみればそこはまさにパラダイス！

育成する大陸上空にある飛空都市。試験終了までここで守護聖様達と過ごすのだ。

守護聖様との愛と修練の日々
愛のパワーを君に贈ろう！

女性による女性のためのSLG、それがこのアンジェリーク！　なんたって育成の手助けをしてくれちゃう守護聖様達は超美形揃い。美形に囲まれて送る日々は、たとえ試験といえどハッピーライフよ！　だって守護聖様も人の子だもん、アンジェと恋に落ちることもあるわけで…。きゃー、私ったら何考えてるのかしら！　恋に落ちるとまで行かなくても、アンジェと親密度が高くなった守護聖様からはパワーの贈り物までいただけちゃうんだから。こんな超美形にミツグくんしてもらえるコトなんて、この試験期間をおいて他にないわ！　ああ、いつまでもこの試験期間が続くといいのに……。それにしても守護聖様達の間にも親密度ってあるのよね。アンジェと守護聖様の親密度が高いと恋に落ちるわけでしょ？　ひょっとして守護聖様達も…ピー・ピー・ピー……(以下自主規制)。

大陸を育成するには

大陸を育成するには守護聖様の力が不可欠。大神官の望みに従って守護聖様のパワーを大陸に送ってくれるようにお願いするのだが、育成をお願いするにはアンジェリークの「力」が必要なのだ。たくさんパワーを送ってほしければ、「力」を4つ、少しならば「力」が2つ必要になる。そして守護聖様のパワーが大陸に一定値送られると建物が建ち始める！　これを繰り返し中央の小島に先に建物を建てたほうが晴れて女王となるのだ。でもアンジェリークとの親密度が高い守護聖様は、アンジェに内緒で大陸にパワーを贈ってくれることもある。そう、この守護聖様との親密度こそこのゲームを制するカギなのだ。そして親密度を上げるには……！

育成をお願いしに守護聖様のお部屋へ。ここでたくさん育成するか少し育成するかも決めることになる。

ジュリアス様の深夜の育成シーン。そんなコワい顔して育成しなくたっていいと思うんだけど……。

そして、育成を順調に続けると、こんなに建物が建つように。大陸の民も喜んでくれているようだし。

これが必殺の

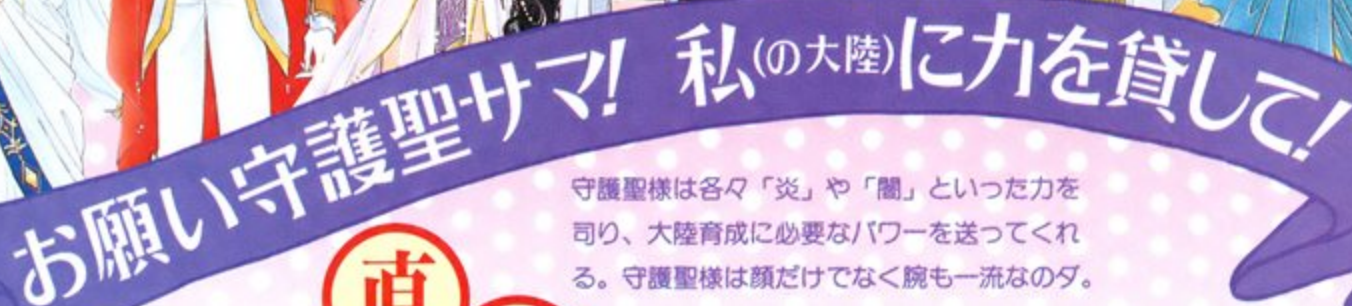
守護聖様との親密度を上げるにはこまめにお会いする以外ない。でも相性の良し悪しによって親密度の上がり方も全然違うのだ。そこで占い館でおまじないをしてもらおう。これで守護聖様との相性も上がるのだ。そして112日以降で親密度が200に達すると守護聖様とのラブイベントが！

占い館のサラさんにおまじないをしてもらう。

ラブラブフラッシュ！

すると、少しだけど望んだ守護聖様との相性が上がるのダ！

お願い守護聖サマ！ 私(の大陸)に力を貸して！

守護聖様は各々「炎」や「闇」といった力を司り、大陸育成に必要なパワーを送ってくれる。守護聖様は顔だけでなく腕も一流なのダ。

開発者ルビーパーティ 直撃インタビュー(前編)

女性だけでチームを組んで作った「アンジェリーク」。お話に熱が入りすぎたので前後編に分けてレポートするぞ！

デザイン部SP課
高津 弘樹

いつも我々編集部の質問などに対応してくれる広報担当。男性社員の助力もあったという「アンジェリーク」。同氏の言葉もどこかで…。

——そもそもなぜこのゲームを開発しようと思ったんですか？
ディア美(以下デ)：以前、女性向きのゲームをという話があったのですが、その当時はかわいいとか簡単なことが女性向けとされていたんですよ。でもそれは違うだろうと。ホントに女性が楽しいゲームは何かと考えた結果、「アンジェリーク」ができたんです。
高津：その当時のゲーム市場は9割方男性でした。でもゲームは男女関係ないメディアと思い、また未開拓の市場なので、その女性層に広めていきたいなと考えたんです。
デ：光栄のゲームは女性ユーザーがあまりいないんですけど、逆サイドをつくとああいうゲームになったかなと思います。
——同じシミュレーションでも違いますね。
デ：システム上は光栄システムがベースなんですが、見せ方を完全に変えてみたんですよ。数字で表現するのを極力避けて言葉で表現してみたり、表情などをグラフィックで表現にしてみたりとか……。
——作っていくうえでこれはやらなきゃ、みたいな所ってありましたか？
デ：女性向きという以上、きれいな男性キャラが出てきて、彼らと恋愛関係が結ばれるというのが根本的な思想だったんですよ。大目的は何でも良かったんですけど、それと恋愛との狭間で揺れるというような感じにしようと考えました。
——やっぱし私もそうなんですけど、守護聖様との恋愛にいきついちゃいますよね？
デ：大目的があると言いながらも、どうぞ恋愛に走ってください、というゲームですからね(笑)。
——その守護聖様のモデルっていらっしゃるんですか？
デ：いえ、モデルというより典型ですね。我々の世代の前後の、少女漫画の王道から行くと2大巨頭、パターンとしてこれは絶対いるだろうと(笑)。
——光と影、という存在ですね。
デ：で、そのそれぞれに子分がいると。あとは主人公が17才なので、弟分タイプ、同世代タイプ、1つ上くらいの先輩タイプという感じで作っていって。で、ここに何かわからないけど色物が1つ欲しいと。最後まで悩んだのはルヴァでして、どのタイプとも違う冷徹タイプにしようかとも迷ったんです。結局おっとりタイプにしましたけど。
——私はジュリアス様が好きなんですけど。金髪だし。彼についてはどうですか。
デ：彼は制作側の都合で嫌な役ばっかし押しつけちゃって……。かわいそうなことをしたなあ、と思っています。
——やっぱしスタッフの中でも好みが分かれたりするんですか？
デ：台詞づくりなど好みに応じて振り分けてましたね。こういう仕様でってことで私が1人分の台詞を書くんですよ。これを同じシチュエーションでそれぞれのキャラクターで書いていくんですが、担当に関係なく分業制でやっていました。

——以下次号につづく——

ルビーパーティ
ディア美

ルビーパーティの一員で「アンジェリーク」では企画を担当。女性らしく、静かな語り口だったが、その中には作品への熱いこだわりがあった。

七つの秘館

7つの館でボリュームも7倍!?
今回からその内容を詳解していくぞ!

メーカーから一言

アドベンチャーといえば、やっぱり謎解きの面白さが一番。プレイヤーが頭を悩ませながら道を切り開いていくのが、ゲームの醍醐味といえるでしょう。問題はその質とかセンス。シナリオライターの力量が問われるところです。志茂田景樹、間違いありません。

●光栄●4月5日発売●7,800円●アドベンチャー
●1人プレイのみ●全年齢推奨

発売前から話題沸騰中の謎ベンチャー! まずは第1の館を紹介なのだ!

志茂田景樹原作の「七つの秘館」。開発も順調に進み、ゲームシステムも完成に近づいている。今回は、みんなも気になるゲーム内容を、すこしだけ公開する。今回紹介するのは、最初の館「スペード館」の1階だ。最初から、かなり密度の高いトリック構成だ。アドベンチャー好きにはたまらないゲームに仕上がっているぞ!!

スペード館へと、車で移動する一平と玲奈。たちこめる霧が雰囲気を出している。

第1の館 スペードの館

壁に並んだ不思議な絵画たち。それぞれに仕掛けが施されているぞ。よく調べてみよう!!

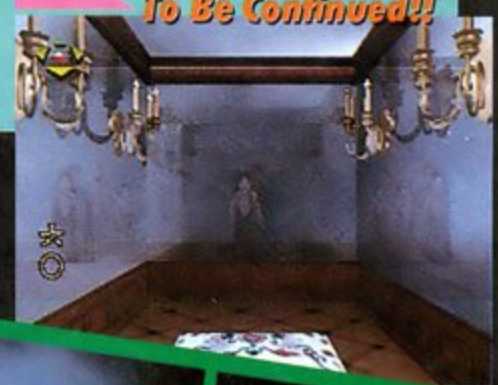
スペード館の1階には甲冑がならび、大きな絵画が壁にかけられ、独特の雰囲気を醸し出している。これから次々と一平を襲う仕掛けや謎を、無事に切り抜けることはできるだろうか?いろいろ不安はあるけれど、ここまで来た以上、もう冒険から後戻りすることはできない。ただひたすら、謎に向かって突き進むのみだ!

動くはずのない甲冑が突然攻撃をしてきた!

鈴子登場

絵画の仕掛けを解き、甲冑を止め、ようやくこの部屋へたどり着いた。入ってすぐの窓を開けると、そこには鈴子が……。

天使と悪魔の絵。この絵はいったい何を意味しているのだろう?次の部屋に進むための手がかりには間違いなさそうだが……。

To Be Continued!!

オープニングデモの素晴らしいビジュアルに注目!!

ビジュアルも素晴らしい「秘館」。誌面では伝わりにくいかもしれないが、雰囲気だけでもわかってもらえれば嬉しい。

まるでドラマのオープニングのように映し出される。

七つの秘館

次回は原作者・志茂田景樹に直撃インタビュー!

AIR MANAGEMENT エアーマネジメント'96

航空王への道はきびし〜ぞ〜

完成度 100%

メーカーから一言

みなさん、ちょっと空を見上げてみませんか。この時期澄んだ空気を通して、昼は透きとおるような青空が、夜は綺麗な星空が見えて、とっても気持ちいいですよ。そんな大空を舞台にするこのゲーム、夢とロマンを乗せて飛行機を飛ばせば、やっぱり気持ちいい!!

●光栄●3月22日発売●8,800円●SLG（経営シミュレーション）●4人までの対戦プレイ可能●全年齢推奨

サターン版「エアーマネジメント'96」の特筆すべき点は、なんといってもグラフィックとサウンドだ。1970年代ビレッジバンガートのMJQを思わす、バラード調の甘いBGMは聞いているだけでもうっとり。

こんな大人心をくすぐるゲームのシステムを、今回はバッチリ紹介しよう。

ゲームシナリオが2つ用意されているのは、うれしい。

まずは航路開設だ!!

まず最初に行うことは、航路の開設だ。航路開設には、発着都市空港それぞれにスロットを所持しなくてはならない。スロット確保はまず交渉員を目的空港に派遣して、スロット確保の交渉をするのだ。交渉には、6〜9カ月前後（2〜3ターン）かかる。このスロットの数によって1週間に最大運行できる本数が決まり、各都市空港に航路を作ることもできる。スロットが確保できたら、いよいよ航路の開設だ。ただこのスロットは最初に選択した本社都市の場所によって、すでに近郊空港にある場合もある。

スロット確保は、手持ちの航空機の航続距離を考えて交渉しないと、飛行機が飛ばせないぞ。

スロット確保の交渉は、交渉員の数だけできる。確保したらいよいよ航路開設だ。

会議や情報でチェックを怠るな!!

航路を開設すると、搭乗者の数、航空機の燃料、スロット使用料などが自動的に計算され、収益が航空会社に年度ごとに入ってくる。ただ、この収益と最初の所持金を使って、さらにプレイヤーの航路を増やしていかなくてはならない。この収益と航路開設、航空機の購入のバランスを誤ると、会社が赤字になり、倒産してしまうこともある。これを避けるために、会議や情報のコマンドで、自社の経営をチェックする必要があるのだ。これは、毎ターンチェックしていても損はしない重要なポイントだ。

会議で意見を聞いても、あくまで意見なのだ。判断はプレイヤーが決めるのだ。

情報コマンドでは、自社の売り上げだけでなく、他社の情報もチェックできる。

とてもわかりやすいメインシステム

このゲームのメインシステムについて説明しよう。

1年は4ターンに区切られていて、この4ターンの中でコマンドを使い、航空会社の収益を上げていくことになる。このコマンドは大きく13に分かれていて、メインシステムに集約されている。メインシステム画面は以下のようになっているのだ。

❶年月。現在の年月、年度内のターン数。❷ネットワーク。自社の連絡都市数、航路数、尾翼のロゴ。❸能力値。整備力、ブランド力、サービス力の表値。❹航路開設コマンド。❺運航（航路の設定変更）コマンド。❻交渉（スロット確保と返却）コマンド。❼売買（航空機）コマンド。❽支社（開設・閉鎖）コマンド。❾ホテル（開設・売却）コマンド。❿株式（売買・買収）コマンド。⓫キャンペーンコマンド。⓬投資コマンド。⓭会議コマンド。⓮情報コマンド。⓯システム（セーブ、システム変更）コマンド。⓰パス（ターン終了）コマンド。⓱利益（売り上げ、経費、利益の表示）。⓲資金（現在の資金）。

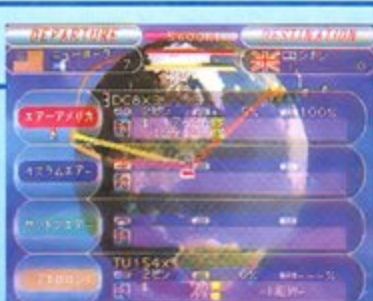
航空機は、価格だけでなく、燃費、航続距離などを考えて購入するのだ。

発着都市空港の選択は、ハブ（拠点）空港をいくつ作れるかにもかかっているのだ。

光栄おなじみのランダムイベントも、ゲーム展開に大きな影響を及ぼす。

本社都市選びは重要なポイント!!

ゲームを始めると、失敗して、取り返しのつかない状態になることもある。ただ、失敗しなければ原因もわからないわけで、航空王を目指すには、どんどん失敗をすることをおすすめする。また最初の都市選びも肝心で、航空機の航続距離内に着陸空港が少ない場所を選択してしまうと、序盤の収益は少なくなる。また、最初から多くのスロットを確保しているような都市もあるが、やみくもに航路を開設しても、乗客の搭乗率が少ないと、赤字になってしまうこともある。

シナリオ選択の後に決める本社都市は重要だぞ。

本社都市の選択を誤ると、どんどんライバルと収益の差がひらく。

完成度 100%

メーカーから一言

もう春です。陽気に誘われて競馬でも見に行きませんか。そんなあなたのお供に「名馬列伝クラシック'92」はいかがでしょう。'92年のクラシック戦線を沸かせたミホノブルボンら名馬たちが登場します。ゲームにも役立つかもしれませんね。

●光栄●3月22日発売●9,800円●SLG(競馬シミュレーション)
●1人プレイのみ●全年齢推奨

迫力あるレースシーンはサターン版ならではだ!

〝馬を育てる〟ことよりも、〝馬主の気分を味わう〟ことを堪能するための競馬シミュレーション。それが「ウイニングポスト」シリーズだ。

前作からの変更点だが、一番目立つところはやはりレースシーンだろう。前作のレースシーンは、展開や結果など必要最低限の情報しか得られなかった。しかし、今回はテレビ中継に近いアングルを採用して、迫力あるレース中継を実現させている。もちろん、カメラアングルだけでなく、文字による実況もテレビそのもの。さらに坂、直線の長さなど、競馬場ごとの特性も画面上に見事に再現されているのだ。愛馬が走っていなくても、発走からゴールまで手に汗握りながら観戦できるぞ。

展開も一目でわかる

画面上部で馬群の先頭から最後方までを、各馬の細かな動きは大きな画面で実況とともに表示される。わかりやすいでしょ。

実況中継つき!

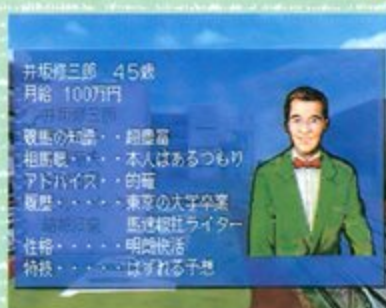
コースもリアル!

競馬場によってコースは微妙に違っている。大まかなところは画面から、微妙なところは実況でフォローされている。実況だけで各馬の動向がわかるぐらいだ。

対戦モードも充実してるぞ

育てた愛馬は、ある程度活躍していれば記録しておくことができる。この記録したデータを持ち寄って対戦できるのだ。ちなみに、対戦レースはスーパーファミコン版やパソコン版のデータ(パスワード)も使えるぞ。

秘書もパワーアップ! なのか!?

秘書はプレイヤーの片腕的な存在だ。前作では有馬桜子さんが無償奉仕してくれたが、今回からは6人の候補から秘書を選べるようになった。そして、雇った秘書には給料を支払わなければならない。もちろん、給料が高い人はそれだけ競馬に精通しているので、高いほうが安心はできる。

どこかで見たような人は給料が高い。もちろん、前作で働いてくれた有馬さんも健在だ。

競馬ニュースも強化している!?

一週間の始まりは、競馬ニュースのチェックから始まる。この競馬ニュースだが、騎手や調教師の成績や、その週に行なわれるレースの情報、その他の役に立つ情報が紙面狭し(?)と並べられている重要な新聞だ。前作よりも情報が充実していると馬主仲間には評判らしい、という噂だ。

愛馬が出走する場合は、新聞を見て相手関係をチェックする。何はなくともチェックだ。

ゲックス

メーカーから一言

陽気で楽しいヤモリのゲックスは、天井や壁にはりつきますが、その特徴を生かした面クリアネタがたくさんあります。考えながら、楽しみながら進んでください。それから、通常の設定では音声がオフになっていますが、これをオンにすると？？　　（広報・高橋）

●BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス●3月29日発売●5,800円
●アクション●1人プレイのみ●全年齢推奨

テレビに引き込まれたゲックスくんの大冒険!!

巨大ヤモリのゲックスくんは、とってもテレビが大好き。今日も大好物のハエスナックをパクつきながら、リモコンを片手にお気に入りの番組を見ていたのである。しかし、この時すでに彼のあずかり知らないところであやしい計画が進行していたのだ。

視聴率低下に悩やむテレビ局の陰謀で、人々の注目を浴びる次世代の動物キャラクターとして目をつけられたゲックスくん。テレビを見ることは好きなんだけど、まさか……。

何かをたくらむ者が

モニタを通して無理矢理引きずり込まれた！

魔の手を伸ばす！

あわれなゲックスくんはこうして無理やり番組に参加させられたのであった。

5つのチャンネル世界で出口を求めてさすらうゲックスくん

このゲームは、巨大ヤモリのゲックスくんが、5つ（＋α）のチャンネル世界を冒険するアクション。最大の特徴は、壁にはりついたり、舌を伸ばしてアイテムを取ったりと、爬虫類ならでは（？）の奇抜な操作性。

特に壁へのはりつきがユニークで、一般的なアクションゲームだったら進めないような場所へも、これを使うことでペタペタと移動できるのだ。攻略にも意外性があるぞ。

5つ以上あるチャンネル（ステージ）は、いずれも困難な仕掛けがてんこ盛り。もとの世界に戻るために、まずは出口を捜そう。

各チャンネルのボスキャラクターを倒せば、他のチャンネルへの入り口が開く。しっぽアタックでビタビタ叩いてやれ！

↑絶壁に阻まれていても、このゲームでに行き止まりはない。ゲックスくんはどんな壁でも登れるのだ。

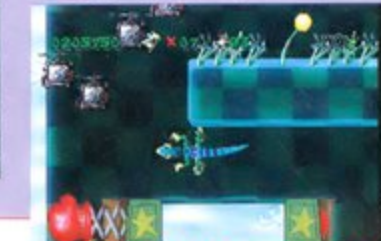
→足場がない所では、ロケットに乗って進む。ロケットの角度を調整（立ち位置で変化する）すれば、斜めにも飛行できるぞ。

→この敵はあちら風にいうとスモウレスラーってヤツですか？外国人から見た、よくあるあやしい東洋観だね。

各チャンネルは、このようにいくつかのシーンに分かれている。

ゲックスくんのひっつきアクション！

攻撃力はないが、離れた場所にあるアイテム類を取れるぞ。

一見、ただの背景っぽい壁面だが、そんな場所にもはりついて移動可能。普通の壁登りとは微妙に異なるのだ。

インスタントカメラは、途中でミスした時のためのセーブポイント。

リモコンを入手すると新シーンへ行けるようになる。発見したら即ゲット。

きゃんきゃんバニー プルミエール

ぷっしゅ　すたーと　ぼたん

きゃるーん♥

完成度 90%

メーカーから一言

「きゃんきゃんバニープルミエール」が結構いいぐあいに仕上がってきました。ただのHゲームではなく様々なストーリーの分岐があり、なかなか見れないシーンも多くて、何回も遊べるようになってますよ！ぜひ女の子にも遊んでみてほしいな。　（企画担当T.H）

●キッド●4月5日発売●5,800円●ADV
●1人プレイのみ●18歳以上×指定

恋の弁財天 スワティ様 サターンにご降臨!!

スワティ

七福人の1人、弁財天。かわいい女神様。主人公と女の子との縁をとりもってくれる。

六福神

今までいたやしろが取り壊しになったので、主人公のアパートに居候する福の神たち。

恋愛アドベンチャーゲームの名作「きゃんきゃんバニープルミエール」が、32,000色になってサターンに登場。シリーズの4作目として、ホスト役の女神・スワティが初登場した本作は、現状でも高い人気を保っている。サターン版は、グラフィックの強化に加え、効果音や一部音声も追加、書き下ろしシナリオ第3話。それに、シナリオが選択肢によって分岐して何回も遊べてしまうぞ。女の子の心理描写が絶妙なので、ぜひせぜひ体験してほしい。Hシーンもバッチリだぞ！

パソコン恋愛アドベンチャーゲームのパワーアップ移植!!

美少女2人が登場!! 両方同時に狙えるか!?

第1章 ファミレスバイト編

氷室深雪ちゃん

24歳。某大手銀行勤務のOL。クールに見えるけど、実は優しいお姉さま。ピアノが得意。

オーダーの対応が遅れて、ランチタイムを過ぎてしまった。どうしよう。

ぞうきんの汚れを飛ばして、スカートを汚してしまった。謝らなくては。

控え室に連れてきたのはいいけれど、考えてみたら2人きり。ドキドキ。

小川由真ちゃん

20歳。バイト仲間の年下の女の子。仕事では主人公より先輩。ちょっぴりドジなのがかわいい。

オーダーのピンチを救ってくれた由真ちゃんのピーンチ。助けてあげよう。

いけない想像をしてるところに由真ちゃんがやってくる。笑顔が最高だね。

深雪さんと2人きりのところに、由真ちゃんがやって来た。どう答える？

主人公は、お金もない、女の子もいないさびしい大学生。ひょんなことからやしろを無くした七福神たちが住みつくようになった。彼女らはお礼に、主人公と女の子との仲をとりもってくれるらしい。

とにかく出会うキッカケを作らねば。初日は出会いの多いファミリーレストランでのバイトだ。ここで出会うのは、由真ちゃんと深雪さん。深雪さんはランチセットを食べにきたのに、オーダーが届かなくて不機嫌に……。主人公の対応でその後の展開が変わってくるぞ。積極的にアプローチしよう。

困ったときのスワティ頼み

ゲームオーバーになった時は、このCGが出る。インパクトある神様たちだなぁ。

スワティに頼めば、かわいいかけ声で、時間を戻してもらえる。

初日の成果はどうだったかな。紹介したケースは、深雪さんと2人きりになるものだったけど、選択の仕方によっては由真ちゃんと2人きりになることもある。結果が気に入らなかったり、もっと由真ちゃんと仲良くなりたいよーと言う人は、スワティちゃんに時間を戻してもらおうね。

恋愛成就か、失恋か、リアルなときめき体験♥

デートをダブルブッキング！ 男なら２人同時にこなせ!!

第１章は、２人ともナンパすることが可能なので頑張ろう。『時間』『曜日』『お金』に気をつけること。七福神にお金をもらうこともできる。時間や曜日、女の子から聞いた電話番号はメモしようね。

深雪さんのデートの約束のあとに、由真ちゃんともデートの約束も取りつける。デートが決まったら、プレゼントを買っておこう。マメな行動が成功の元。

子供みたいにはしゃぐ由真ちゃんに、かわいいものをプレゼントしよう。落とし物を探している最中に２人の身体が触れあって……。深雪さんは急用ですぐにいなくなるけれど、ホテルにいるぞ。大人の雰囲気で過ごした後は、予約したホテルの部屋と、地下駐車場で待望のムフフなシーンが。

深雪さん、由真ちゃんと次々とデートの約束をする。頑張ってここは同日デートを決めてみよう。

ホテルで、飲み過ぎてしまった深雪さん。部屋を予約してると嬉しい出来事が。

落とし物を一緒に探すうちに、イケナイ関係になってしまう。恥ずかしがる由真ちゃんがめちゃ可愛い。

深雪さんとは夕方の待ち合わせ。遊園地での由真ちゃんのデートは、アトラクションの順番がポイント。

♥ 3つのアルバイトでお金も恋もゲットしよう!!

第２章はガソリンスタンド

第２章は、都会のまん中のガソリンスタンドのアルバイト。スワティたちのおかげで、ここでも女の子たちとの出会いが待っている。

莉奈ちゃんは大型バイクに乗って、真穂子ちゃんは運転手付きの高級車に乗って現れる。チャンスがあれば即デートに誘おう。２人とも傷つきやすいので、言葉使いは慎重にね。詳しくは次号にね。

ここが主人公が働くことになるガソリンスタンド。こんな場所で出会える女の子とは……？

江藤莉奈ちゃん

21歳。バイク大好き少女。学費を稼ぐためにバイク便のバイトをしている。さっぱりした性格。

有栖川真穂子ちゃん

20歳。有栖川財閥のお嬢様。おっとりした性格で、世間知らずな部分もある。着物が似合う大和撫子。

おまけモードも充実

壁紙えらび

CGモード

手紙モード

サターン版は、効果音や一部音声が出力されるほかにもおまけがいっぱい。４種類の壁紙から好きなものを選択できる「壁紙えらび」。一度見たシーンが繰り返し見られる「CGモード」。そしてめでたく恋人になった時に出現する「手紙モード」だ。

手紙モードは、セピア調の色彩のＣＧが画面いっぱいに展開。想い出のシーンとともに、主人公に話しかける女の子のおしゃべりが聞ける。キャラに対する思い入れが高まる一瞬だ。

ゲームになった俺はひと味違うぜ!!

爆れつハンター

完成度 85%

メーカーから一言

原作からのファンだったんだけど、本作はTV版にちかい設定なのでコスチュームが控えめと思っていた。ところが、しっかりとボンデージ&サスペンダーでの乳首隠しコスチュームを再現している!! これを見られるだけでも意義があるってもんです。(元祖王様)

●アイマックス●4月26日発売予定●8,800円(2枚組)●アドベンチャー●18歳以上推奨

プレイヤーはキャロとなり、女の子を追いかける!?

5人のソーサラー(法族)ハンターたちが活躍するアドベンチャーゲームの本作は、一見TV版の内容と酷似していると思われがち。しかし、ティラやショコラのコスチュームがきわどい原作バージョンになっている点は、ファンにとってはうれしいところだ。また、TV版にはない、オリジナル部分を加えたアニメーションもある。初回限定版には原画集や声優の紹介が入った「おまけCD」付きだ。

コマンド選択でストーリーが進行するのよ

ストーリーは途中でいくつかのコマンドを選択していけば進行していく。セリフなどの音声出力の有無は選択可能で、セリフありにすればウィンドウが画面から消えるので、それまで見えなかった部分が表示される。これで隅から隅まで見たいシーンを満喫できるぞ。

おなじみの面々が登場。しかもTV版のキャストと同じなので違和感はない。

キャロが何を見つけたかって? それはもちろん……。

女の子だよね。誘っても結果は、逃げられるか、はり倒されるかなんだけれど。

ストーリー中、ところどころ選択肢が表示されるので、どれかを選べば詰まることなく物語が進んでいくぞ。

ミニゲームもあるのですわ!

本編とは別に用意されている。ミニゲームその1は題して「ドッペルごっこ」。いわゆる旗上げゲームだ。キャラを2人選んでスタート。3回ミスで次のキャラに交代だ。最終的に2キャラずつで争い勝敗を決める。

2チームに分かれてのバトル。ルールはご存知のとおりだが、結構熱いぞ。

すばやくミスのないように、指定された色の旗を上げよう。お手つきするなよ!

ドーターが採点&勝敗を決定する。単純なルールだからこそ負けた時は超くやしー。

スロットバトルで敵と勝負ですわ。ちょっと聞いてるの? ダーリン!!

ミニゲームその2はスロットバトル。スロットで攻撃する者と受ける者、攻撃方法とHIT数を決め、HPのなくなった者の負け。多彩な攻撃方法があるぞ。

これはちなみに、本編のバトルシーン。

スロットバトルのステータス画面だ。

敵に勝つか負けるかは運しだいなのだ。

2人とともに闘おうぜ!!

目押しして、強力な攻撃を繰り出せ!!

My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～

ゲーム中の女の子は脱がせてなんぼか？

メーカーから一言

女性８人との出会いが待つパズルゲームは、発売まであと２週間となりました。今回の麗朱ちゃんのグラフィックはいかがでしたでしょうか？ 彼女は社内スタッフの間で人気のキャラクターで、きっとご満足いただけたのでは？ 声優さんの声もカワイイですよ。

●アトラス●3月22日発売予定●6,800円●X指定●シャトルマウス対応

ニイハオ！ 今回は私（池上麗朱）の特集アルよ!!

ムフフな女の子たちが、自慢のボディを惜しげもなくプレイヤーにさらけ出す18禁パズル。ジグソーパズルの完成時間の長短で見ることができるグラフィックに、変化が起こることは前号で紹介ずみ。しかも本誌では今まで２人の脱衣シーンを公開してきた。今回はゲームの最初から登場する５人のキャラから、チャイナドレスがこれまたイロっぽい池上麗朱ちゃんの特集を独断と偏見で行うことにする。いいか、いくぞっ!!（注：変なイキ方はしないように……）。

彼女のＨシーンが完全に見れるかは、すべてプレイヤーのテクニックにかかっているぞ。

麗朱ちゃんのひ・み・つ

麗朱ちゃんの家は中華料理店。その名も「猛虎飯店」!! この名前の由来は、麗朱ちゃんが生まれた時にちょうど店の名前も考えていて、彼女のお尻の青いアザを見て思いついたものらしい。彼女はst.アンドリュー女学園の大学部二年生（20歳）で、中国語と英語、関東弁、東北弁が喋れる「バイリンギャル」だ。家では店の手伝いをし、中国語のイントネーションで会話をする。そのほうが店の雰囲気が出ていいのだそうな。そんな彼女からのメッセージは、「ウチの餃子、とってもおいしいのよ。今度食べにきてね」とのこと。彼女とビールで乾杯するしか!!

パズルをクリアすれば風呂上がりの彼女とビールで乾杯！ ああ幸せ!!

女の子の実態!?

徹底公開！ これが彼女の入浴（Ｈ）シーンだ!!

連続写真で彼女のナイスバディを思う存分堪能してくれ。髪をとく彼女の仕草はセクシー。要チェックだ。

チャイナドレスがあなたを誘惑する

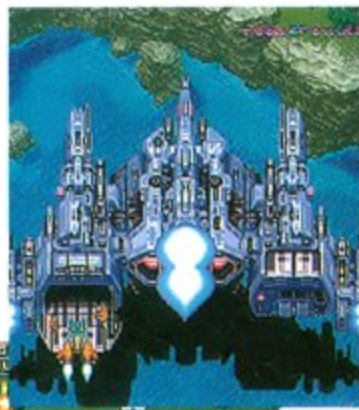
彼女の魅力は、その身にまとっているチャイナドレスに尽きる。赤いカラーのドレスにスリットから覗く太股が男心をくすぐるのだ。しかもお尻をこちらに向けて自ら裾をめくるという行為は、どう考えても男を誘っているとしか思えない。髪型も外出時と店、風呂に入る時とそれぞれ違うという気の配りよう。ビールもたしなむ、ちょっと大人のお姉さんだ。

チャイナドレスにマッチした髪型。

スリットもかなり深く入っています。

ドンパチ 首領蜂

アーケードの興奮をサターンで再現!!

昨年アーケードで登場し、瞬く間にシューティング野郎を虜にした「首領蜂」が、ついにサターンに移植!! 画面狭しと現れるザコ敵や大迫力の巨大ボスを、ショットやボムで倒していくという、縦スクロールシューティングの王道をいくゲーム性を完全移植。２人協力プレイやグラフィック、敵機の出現パターンはもちろん、多彩な攻撃方法や、特徴的なボーナス得点システムといった、ゲームをより熱くする要素もバッチリ再現。家庭用ならではの横画面に加えて、縦画面でのプレイも可能だぞ。また、スコアアタックモードや、CD音源の利用といったサターン版オリジナルの要素も追加されている。

アーケード版を完全移植。この2点の写真はゲームスタート時のもの。まさに妥協を許さぬ移植度だ。

メーカーから一言

アトラスが贈る本格派の縦シューティングの完全移植化は徐々に仕上がってきています。まだお見せできませんが、スコアアタックもかなりおもしろくなりそうです。CD-DAにより、BGMは業務用をはるかに凌駕したものになること間違いなしです。

●アトラス●4月26日発売予定●5、800円●シューティング
●2人同時プレイ可能●全年齢対象

ゲームモードは2種類

アーケードモード

アーケード版を忠実に再現したモード。全５ステージを舞台に熱い戦いが繰り広げられる。アーケード版と寸分違わぬ移植だから、アーケードで培ったテクニックもそっくりそのまま使えるぞ。縦画面にして遊べば、気分はもうゲームセンターだぜ。

スコアアタックモード

サターン版用に新たに設けられたオリジナルモードだ。名前が表すようにハイスコアを目指してプレイするのが目的。このモードに限って、自機は初めから最強の状態になっている。さらに残機数も無制限だ。ステージ1〜5を使ってどれだけ高得点がだせるかにチャレンジしよう。自機のタイプ以外の条件は同じなので、いかに効率よくGPボーナスを得るかがポイントとなる。自機3種類×5ステージの、全15ステージ分のスコアがメモリーに書き込まれので、友達とハイスコアを競い合うのにもってこいだ。

オプションモード

このモードでは各種の設定を行うことができる。画面モードは２種類用意され、業務用そのままの縦画面と画面両端をカットした横画面がある。難易度は６段階から設定可能。また、自機の数も（1/2/3/5)機から選ぶことができる。エクステンドの設定も可能。(200万点のみ/100万点・600万点のみ/500万点で増え以降800万点ごと/増えない)がある。キーコンフィグでパッドの各キーを変更することも可能だ。設定内容はバックアップされるので、ゲームをやり直したときも設定し直す必要はないぞ。

狙え50SHOT

G・Pシステム搭載

このゲームは特徴のひとつとしてGP(ゲットポイント)ボーナスシステムの搭載がある。敵を連続して倒していくと、より多くの得点を得られるというものだ。例えば100点の敵を5機倒すのにしても、１機づつ倒していたのでは500点しかスコアされないが、５機を連続して倒して、GPボーナスを加えた場合の得点は1500点にもなるのだ。倒した敵の数は画面上にカウントされるぞ。

多彩なショット&ボム!!

シューティングの命ともいえる、自機の攻撃方法も充実しているぞ。ゲームスタート時に特性の違うオプションを装備した3タイプの自機を選択。通常攻撃は、画面上を漂うパワーアップアイテムを2個取るごとに強力になっていく(最大5段階)。また、ショットとレーザーをいつでも撃ち分けることができ、それによってボムも2種類に変化するのだ。

2種類の攻撃方法

ボタンを連打することで発射される。画面上に多くの弾をバラまけるのでテクニカルな攻略が可能だ。

ボタンを押し続けることで発射。貫通力があり、威力も強力。だが移動速度が遅くなるという欠点がある。

タイプA 前方集中型

ショット

レーザー

スプレッドボム

レーザーボム

オプションは自機と同じ前方にショットを撃つ。全ての弾が前面に集中するので、突進力がある機体といえる。その反面、前方以外からの攻撃には弱いので常に注意が必要。上級者向け。

タイプB 左右撃ち分け型

ショット

自機が左右に移動する時は、オプションがその逆方向に向かってショットを撃つ。細かい操作が可能なのに加え、自機の逆方向がカバーできるので、横方向からの攻撃にもソコソコ強い。中級者向けの機体といえる。

レーザー

スプレッドボム

レーザーボム

タイプC 広範囲型

扇状の広範囲に渡ったショットを撃つ。画面全体に弾が飛び散るので、敵に弾を当てやすいという利点がある。背面以外からの敵を撃ちもらすことも少ない。初心者にはうってつけの機体だ。

ショット

レーザー

スプレッドボム

レーザーボム

伝説のシューティングを体感せよ!!

HI-OCTANE
ハイオクタン

モリニューのカゲキレース！

完成度 100%

メーカーから一言

ポリゴンで作られたホバーカーがぐりぐりと動く、近未来のカーレース・ゲーム。慣れないうちはちょっと酔いそうになるけど、このフワフワ感がたまらない。機銃やミサイルで敵を攻撃できるので邪魔者は破壊してしまえ！　ピットインも大切に！（広報・平井）

●エレクトロニック・アーツ・ビクター●3月22日発売●5,800円
●レースシューティング●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

ピーター・モリニュー率いるイギリスのブルフロッグが制作した近未来ホバーカーレース「ハイオクタン」。ピーター・モリニュー氏と言えば、「ポピュラス」や「パワーモンガー」といったシミュレーション色の濃いゲームが有名だが、これはまったく違う趣向（しゅこう）。プレイヤーは、ホバーカーを操作し、敵を攻撃してでも1位をかち取る。

一見、海外モノにありがちな荒々しいイメージを受けるが、遊んでみると熱中すること間違いなしだ！

◀マシーンは6機

マシーンは、大小合わせて6機。フォルムだけでなく、特徴も微妙に違うので好みで選べる。

◀コースは9つ！

コースは9つ。変化に富んだコースが揃っているぞ。中には、バトル専用の場所も用意されているのだ。隠しルートもあるので探してみよう。

バルカン

バルカンのパワーレベルを上げる。3段階設定。

ミサイル

ミサイル性能を上げる。これも3段階設定だ。

ターボ

ターボ発動時間が早くなる。これも3段階設定。

回復

リペアやエネルギーなどをその場で補給できる。

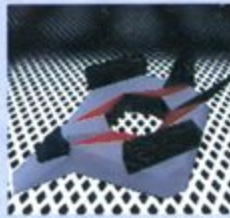
スピーダー

SPEED	6
WEIGHT	5
ARMOR	4
FIREPOWER	5

きわめてノーマルなホバーカー。性能も装甲が弱いだけで、他は標準ステイタスを保持している。スピードもあり、初心者には最も操作しやすいマシンだろう。フォルムが、某映画のデロデロっぽいが……。

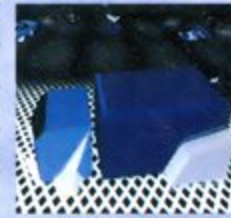
装甲だけ少し弱い。それさえ克服すれば最も使えるマシンとなるはず。最初はこれを使い、慣れたら他のマシンを使ってみよう。基本になるマシンだ。

バーサーカー

SPEED	3
WEIGHT	6
ARMOR	5
FIREPOWER	6

円形のドーナツ状のボディを持つ大型ホバーカー。大型のためスピードは遅いが、操作性が良く武装に重点が置かれている。後方から前方の車両を破壊して上位に出るマシンだ。過激さ重視。

大型なのだが、操作性が良いマシン。火力もあるので、スピーダーに物足りなくなったら使ってみよう。日本的感覚で言えば、フォルムが少しカッコ悪い!?

カミオン

SPEED	4
WEIGHT	6
ARMOR	5
FIREPOWER	5

ラリーレースでおなじみの大型車両。バーサーカーよりもスピードはあるが、火力が弱くなっている。あまり使えるマシンとは言えないが、巨大なボディが安心感を与えてくれる。重量派向き。

まんまトラックのカミオン。重量級だがスピードはそこそこある。見た目よりも使えるマシンだが、やはり操作性は重めになっている。1位奪取は難しいかも。

レーステクニックとシューティングテクニックで勝て!!

▶3つのゾーンをいつ通過するか!?◀

コースには3つのピットゾーンがあり、そこを通過するだけで、それぞれに対応したパラメータが回復する。ピットの場所は巧妙(こうみょう)に配置されていて、コース上にあるもの、ピットロードを介して潜入するものなど、さまざまだ。周回数の多い時の燃料補給や、デッドヒート時の装甲回復、武器弾薬の回復など、このピットロードにいつ入るかを考えていかないと、上位に食い込むことは難しい。特に、ターボなどで消費する燃料の配分には十分な注意が必要だ。

レースをしていけば、途中でエネルギーや武器装甲が消費される。その時はピットへ入って補給だ。

●エネルギーゾーン●

燃料を補給する。ターボの使用頻度が高くなったり、路を走行するとエネルギーがなくなっていく。ピットへ入っている時間で回復量が違うので、大量に消費した場合は低速で通過しよう。途中で残量0になると、上空のメンテマシンが微量補給してくれる。

●リペアゾーン●

後続マシンからの攻撃や、コーストラップの地雷のダメージを受けたらここにピットインしよう。激しいレース展開では何度も入ることになる。装甲がなくなり破壊されると、その車のステイタスがアイテムとしてコース上にバラまかられる。これは厳しい。

●ウェポンゾーン●

他のマシンを攻撃しまくり、ミサイルの残量がなくなったらこのピットへ。これも、装甲と同じく上位ブッチギリのマシンには必要ない。ただし、周回遅れのマシンを抜く時に攻撃を受けることがあるので、なるべく攻撃して破壊。ちなみにバルカンは無補給でOK。

▶コースだけが道ではないぞ!◀

設定されたコース以外にも、ステージ上にはさまざまな裏ルートが用意されている。これらを通過すると、コースを大幅にショートカットできたり、バルカンやミサイルターボのアイテをが大量に入手できる。これを探し、利用しない手はない。だが、中には一歩間違えばオーバーコースになってタイムロスになる場所もあるので、注意だ。アイテムを活用することで、そのコースの最速ラップを叩き出していこう。

他のマシンにアイテムを取られまくった時なども使えるぞ。

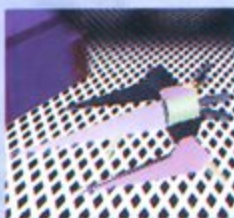
コースを外れて川の上を走ったら、こんなにアイテムが!

コースとコースの間にあるこの土手に、アイテムがズラリと並んでいる。これを取らない手はない。細いので微妙な操作が必要だが……。

時間で上下するジャンプ台。上コースだと速く走れるぞ。

これも時間で開閉するハッチの中にある。タイミング勝負だが、中に入ればアイテムが山盛りだ。これを取ってからでも1位は取れる。

バンパイア

SPEED	6
WEIGHT	6
ARMOR	4
FIREPOWER	4

スピードに重点を置いて、火力を犠牲にしたタイプ。同レベルにスピーダーがいるが、それと対をなすマシンになっている。あまり使えるマシンではないが、フォルムが最も近未来的である。

スピードに若干のウエイトを置いたマシン。フォルムは最も近未来的なのだが、パラメータに特徴がなく、思いのほか使いにくい。火力も弱いし……。

アウトライダー

SPEED	8
WEIGHT	4
ARMOR	3
FIREPOWER	5

小型のスピーダータイプ。装甲はないが、スピードと火力が突出している。軽く上位に出ることができるが、後方からの攻撃に注意。リペアゾーンに入る頻度が多いが、それでも上位に食い込める。

スピードがあり、火力もある。テクニックさえあれば、このマシンで1位を取れるだろう。後方から攻撃されないよう、大きく引き離して走れ。

フレキシーウィング

SPEED	8
WEIGHT	4
ARMOR	4
FIREPOWER	4

スピードだけを重視して、他のパラメータが犠牲になっているタイプだ。だが、アウトライダーと同じくリペアが必要になってくる。だが、ターボさえ使えれば引き離せるので、使い方しだいだ。

スピードはアウトライダーと同じなので、やはり引き離して勝つマシンとなる。装甲と火力はあまり信頼できないが、激しい闘いを切り抜ける値はある。

ゾーク・I

メーカーから一言

テキストアドベンチャーゲームの代表作をスーパーリメイク!! 通好みに仕上げました。難易度は高めですが、ゾークの世界を楽しみながら、じっくりゆっくりとプレイしてくれるとうれしいです。古代と川島両氏のBGMもイカす大人向けの1本です。 (開発・尾崎)

●翔泳社●3月15日発売●5,800円●テキストアドベンチャー
●1人プレイのみ●全年齢推奨

サターンでアドベンチャーの祖に触れる……

いよいよ発売の迫った「ZORK I」。テキスト表示しかなかったパソコン黎明期に、一大旋風を巻き起こしたこのゲームが、リニューアルされて新しい世代に蘇った。従来の、カラフルで派手な画面が売りのパズルゲームや、決められたストーリーに沿って進むだけのアドベンチャーゲームとは一味違った奥深い世界が味わえるだろう。

ゲームの目的は、はじめの家にあるトロフィーケースにこの世界のあちこちで手に入れた宝物を集めること。進め方に応じてスコアが得られる。単純といえば単純だが、最高スコアを獲得するのは至難の業ではない。

迷路
ここは曲がりくねった小道で、迷路の一部です。どの道も同じに見えます。運の悪い冒険家のなれの果てであろう骸骨があります。
死んだ冒険家が持っていたらしい、使い物にならない燃えつきたランプがあります。
骸骨のかたわらに錆びたナイフがあります。
移動

3DCGや多重スクロールを見慣れた目には簡素に映る画面。しかし、32ビット機ならではのアレンジがひそんでいる。

BACK GROUND

クエンダー帝国の王ダンカンスラックスは、戦好きの王として知られていた。彼は近隣の王国を片っ端から侵略し、帝国を築きあげた。

そんな折り、彼は侵略した新天地の地下に不思議な住民の住む巨大な洞窟を発見した。この洞窟は、王の心をとらえ、ついには彼を途方もない地下帝国の建造へと進ませた。

ダンカンスラックス王の死後、彼の子孫が帝国を支配した。だが、彼らの長年にも及ぶ膨大な浪費と悪政のために、帝国は崩壊の道をたどるのであった。

崩壊した地下帝国には魔物が君臨し、その中には今もなお帝国の財宝が眠っている。そのすべてを集めた時、さらなる扉が開かれる……。

行動はすべて文章で入力していく

システムの使い勝手が悪いのに「自由度が高い」というのが、しばしば海外ゲームの悪口としてささやかれる。しかしこのゲームでは、そんなことはない。手軽に文が入力できるように、モード選択アイコンというものが用意されている。

実際に、「どくろの鍵で鉄格子を開ける」という文を入力してみよう。

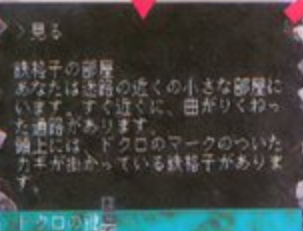
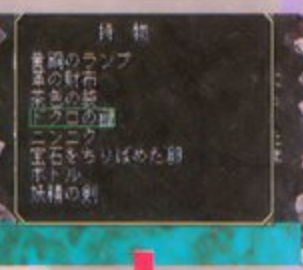
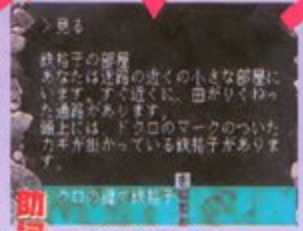
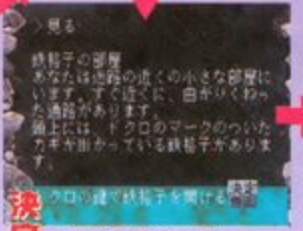
対象　まずモード選択アイコンの「持ち物」で鍵を選ぶ。

助詞　助詞を選ぶ。日本語版独特の機能という感じだ。

オブジェクト　画面から単語を選ぶことも可。

助詞　再び助詞を選択する。

動作　動作アイコンに一覧が出る。

決定　これで決定を押せば……。

こんな文はダメ
＞妖精の剣で攻撃する
何を攻撃するのですか？

目的語がないからダメ。逆に「箱を開ける」などは一応ＯＫ。

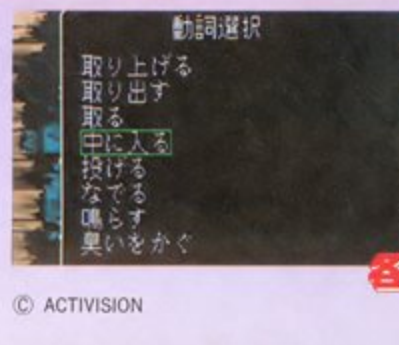
うまく文章を認識してくれた。扉が開いたぞ。

快適なゾークライフを応援する便利機能

一度行った場所について表示が出る。そこにあるアイテムも表示してくれるので、取り忘れた時に便利。

コンパス

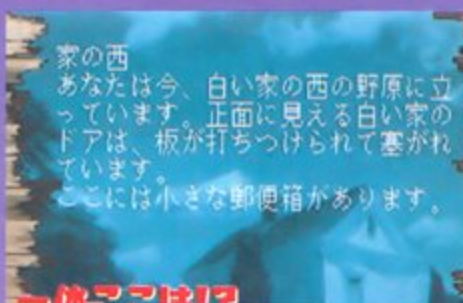
いちいち「東に行く」と入力しなくても移動できる。行ける方向のみ赤く表示される。MAPにも出る。

同じ文を何度も使う場合、登録しておくと便利。また、よく使いそうな動詞の一覧も用意されている。

あなたはのどかな郊外に立っていた……

家の外

気がつくとのどかな雰囲気の郊外。しかし辺りに人影はなく……。どうやら異世界に紛れ込んでしまったようだ。

あなたはたった1人、この「ZORK」の世界を探究することになる。まずは家の周りを散策してみよう。

家の西
あなたは今、白い家の西の野原に立っています。正面に見える白い家のドアは、板が打ちつけられて塞がれています。
ここには小さな郵便箱があります。

一体ここは!?

とりあえず目の前から調べることに。郵便受けの中の手紙でここが「ZORK」という場所だとわかる。

家のそばの大きな木の上によじ登ってみる。何と鳥の巣の中に、綺麗な宝石の卵を見つける。

木の上に卵が

木の上
あなたは、枝に囲まれた木の上にいます。下までは3メートル程です。
上側の枝には手が届きません。
あなたのそばの枝には小さな鳥の巣があります。
鳥の巣の中には高価な宝石で飾られた大きな卵があります。ヒナをもたない青い鳥が拾って来たもののようです。卵は金細工され、瑠璃と真珠

あなたは、開拓地の真ん中にいます。まわりは、うっそうと生い茂った森です。南に道があります。
地面には落葉があります。

＞落葉を取る

落葉をかき回していると、鉄格子が現れました。

謎の鉄格子

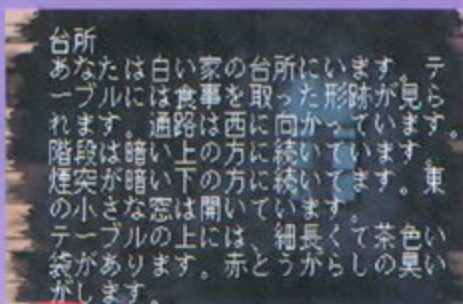
付近の森を散策中に、落葉の下から鉄格子の扉を発見した。しかし鍵がしっかりかかっている。

家の中は暗く、雑然としている……

家の中

外の探索をざっと終え、再び白い家に戻って来る。付近にめぼしい建物もなく、ここを根城にするしかなさそうだ。

何とか窓をこじ開けて家の中に入る。食べ物や道具など人のいた様子はあるのだが、今はいない。

台所
あなたは白い家の台所にいます。テーブルには食事を取った形跡が見られます。通路は西に向かっています。階段は暗い上の方に続いています。煙突が暗い下の方に続いてます。東の小さな窓は開いています。
テーブルの上には、細長くて茶色い袋があります。赤とうがらしの臭いがします。

台所 台所ではニンニクや水、また地下から延びる（!?）煙突が見つかる。

屋根裏部屋 当初は真っ暗で苦労するので、必ずランプを持ってこよう。

屋根裏部屋
屋根裏部屋です。ただ一つの出口は下に向かっている階段だけです。
片隅にロープの大きな束があります。
テーブルの上に、不気味なナイフがあります。

＞ロープを取る

取りました。

地下の入り口を発見！

宝石をちりばめた卵
鳥の巣

＞じゅうたんを動かす

苦労の末、じゅうたんを部屋の片隅に動かすことができました。すると、そのホコリの下に隠し扉が現れました。

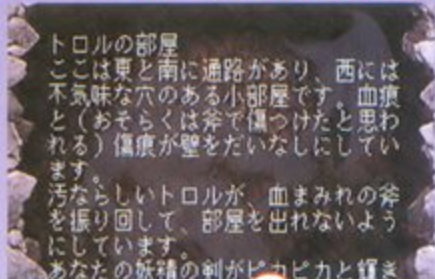
リビング 扉は閉まっているが、じゅうたんの下からもう1つの隠し扉が。

いよいよ地下迷宮に足を踏み入れる

黄銅のランプを頼りに、古びた階段を恐る恐る下っていくと、頭上でガチャリと扉の閉まる音が……。

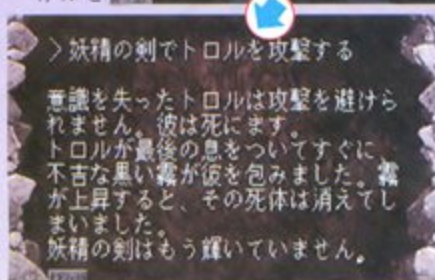
もう引き返せない。この先に一体何が待受けているのかわからないが、進むしかないようだ。

トロルの部屋

トロルの部屋
ここは東と南に通路があり、西には不気味な穴のある小部屋です。血痕と（おそらくは斧で傷つけたと思われる）傷痕が壁をだいなしにしています。
汚ならしいトロルが、血まみれの斧を振り回して、部屋を出れないようにしています。
あなたの妖精の剣がピカピカと輝き

この世界で初めて会うのがこんなおぞましい怪物だとは……。白い家のリビングで手に入れた妖精の剣で攻撃しよう。

登録語
妖精の剣でトロルを攻撃する
あなたの素早い攻撃はトロルを打ち倒し、しびれさせました。
トロルがゆっくりと立ち上がります。

「妖精の剣でトロルを攻撃する」を登録しました。

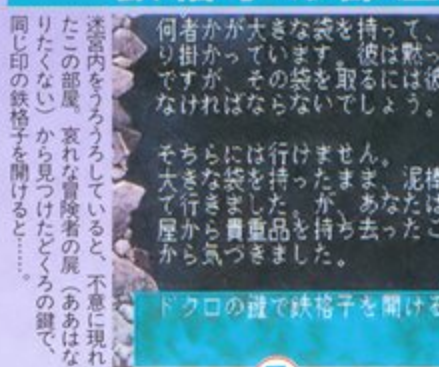
「妖精の剣でトロルを攻撃する」という文を登録しておいて、トロルが息絶えるまで何度も攻撃を続ける。すぐ殺せることもあるぞ。

＞妖精の剣でトロルを攻撃する

意識を失ったトロルは攻撃を避けられません。彼は死にます。
トロルが最後の息をついてすぐに、不吉な黒い霧が彼を包みました。霧が上昇すると、その死体は消えてしまいました。
妖精の剣はもう輝いていません。

何とかトロルを倒すと部屋の外に行けるようになる。重いけど、血まみれの斧も手に入る。

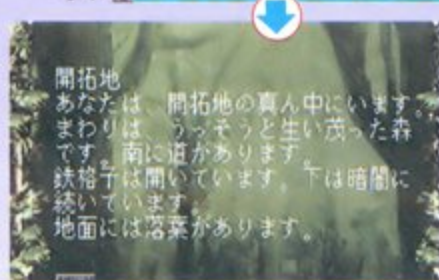
うるさい部屋

ここでは通常の入力は皆、こだまとなって反響してしまう。何とかこの部屋にあるプラチナの棒を手に入れたいのだが……。

鉄格子の部屋

何者かが大きな袋を持って、壁によりかかっています。彼は黙ったままですが、その袋を取るには彼を殺さなければならないでしょう。

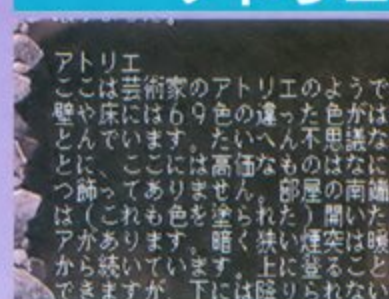
そちらには行けません。
大きな袋を持ったまま、泥棒は去って行きました。が、あなたは彼が部屋から貴重品を持ち去ったことに後から気づきました。

ドクロの鍵で鉄格子を開ける

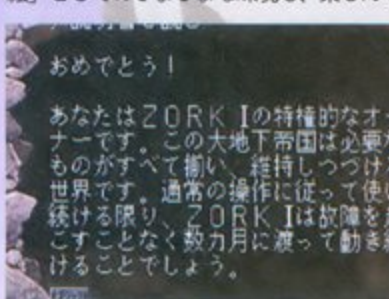
迷宮内をうろうろしていると、不意に現れたこの部屋。哀れな冒険者の屍（ああはなりたくない）から見つけたどくろの鍵で、同じ印の鉄格子を開けると……。

開拓地
あなたは、開拓地の真ん中にいます。まわりは、うっそうと生い茂った森です。南に道があります。
鉄格子は開いています。下は暗闇に続いています。
地面には落葉があります。

何と森の中に出た。先程外で見つけた鉄格子だったのだ。これであの家にも戻ることができる。

アトリエ

アトリエ
ここは芸術家のアトリエのようです。壁や床には69色の違った色がはねとんでいます。たいへん不思議なことに、ここには高価なものはなに一つ飾ってありません。部屋の南端には（これも色を塗られた）開いたドアがあります。暗く狭い煙突は暖炉から続いています。上に登ることはできますが、下には降りられないで

なぜこんなものが……。この地下はただの迷宮ではなく、1つの文化が発達していたらしい。

新しくなった「ZORK」の魅力

自分の想像力の世界で遊ぶ、というこのゲームの基幹部分をなんら損なうことなくリニューアルされたサターン版では、場面に応じた数々の美しい背景が挿入され、画面枠が変化するといった演出も用意されている。また、音楽には古代祐三氏らを迎えている。このゲームの「挿絵」としてのさまざまな環境も、楽しんでもらいたい。

おめでとう！

あなたはZORK Iの特権的なオーナーです。この大地下帝国は必要なものがすべて揃い、維持しつづける世界です。通常の操作に従って使い続ける限り、ZORK Iは故障を起こすことなく数カ月に渡って動き続けることでしょう。

新旧変わることのない「ZORK」の魅力は、ウィットに飛んだ「システム」との対話にある。

空想科学世界ガリバーボーイ

TVとは違った「ガリバー」を体験しよう!!

完成度 100%

メーカーから一言

ＰＣエンジン版で高い評価をいただいた本タイトルを、今回より多くの方々に楽しんでいただけるよう、演出、操作、機能にも改良を加えました。パワーアップしたサターン版は完全版です。ぜひ、じっくりと「ガリバーボーイ」の世界をプレイしてみてください。

●ハドソン●３月22日発売予定●6,800円（２枚組）●RPG●全年齢推奨

父の仇、ドガ将軍を倒せ!!

ベニスで反乱を起こし、ガリバーの父を殺害したドガ将軍。そのドガ将軍はイスパニアによって占領されているローマ大帝国に潜んでいた。ナポリを解放したら、ローマの港のジョアンナに〝ひば〟を渡そう。港から出られるようになる。ドガ将軍はトレビの町の花屋敷にいるらしいが、それには花の鍵を入手する必要があるらしい……。

ミスティの氷の唄で、身動きを取れなくしてから攻撃だ。炎の魔法を使っちゃダメだぞ。

将軍を許すと、非常なるマルチスの弱点を教えてくれる。

ようこそ 歴史の街ローマへ

石造りの建造物が数多く存在するローマ。この世界では、機械文明が発達していて、コロッセオ（闘技場）では、ロボット格闘が行われている。ここでお金を稼ぐことも可能。

凱旋門

トレビの泉

モスチャイルド公爵の娘、スターシャの救出

南に位置するナボナの村で、ペスカトーレから〝ヤキ魚〟をもらおう。これでダウンタウンのマフィアキャットのアジトに潜入できる。キャットを倒して、花屋のレイアから花の鍵をもらおう。いよいよ、花屋敷にいるドガ将軍と戦闘だ。捕らわれのスターシャを助けてあげよう。

スターシャを助けると〝ロムロスのメダル〟が手に入る。

我ら! 炎の３兄弟!!

人呼んで〝非情なるマルチス〟。[illegible]

〝鋼鉄のゴルゴス〟は魔人と、本体と２回のバトルだ。

〝完全なるエロイカ〟は特殊攻撃が得意。要注意だ。

トリオ・デ・イスパニアとの死闘! そしてメカ戦

ドガ将軍も、イスパニアの駒にすぎなかった。イスパニアの３兄弟を倒さないと、ローマを解放することができない。トレビの王宮で三男マルチスとの戦闘。勝つと〝巨人の鍵〟が手に入る。

コロッセウムの村に向かい、コロッセオに入ろう。巨人に乗り込んで進むシーンはアクションゲームになっているぞ。次男ゴルゴス、長男エロイカは強いが、凍らせて攻撃すると戦闘が楽になる。

ぐっすんおよよ・S

お願〜い、ぐっすんたちを早く助けて〜！

完成度 100%

メーカーから一言

本作は2人でプレイすることをオススメします。なぜなら、パートナーがあなたのことをどのように思っているのかが、すぐにわかるからです。パートナーは協力してくれますか？　それとも邪魔してきますか？　私のパートナーときたら、それは……。（広報・I）

●エクシング●3月29日発売予定●6,800円●アクションパズル
●2人同時プレイあり●全年齢対象

オリジナルステージを追加！ 変態モードもあるでよ

今回はサターン版だけの要素を紹介しちゃおう。ステージ数は全72面に増えている。今まで発売された、どの「ぐっすん」よりも多いのだ。また、特別にサターンオリジナルの謎のモードが入っているらしい……。もファンには見逃せない。面クリア時に見られるご褒美グラフィックはもちろん、変態モードにまで新作グラフィックが追加されているのだ。

サターンオリジナルモードは全72面

サターンオリジナルモードとアーケードが用意されている。面数やグラフィック、音楽が異なるぞ。

各種設定の変更も可能。おまけのCMムービーも見れるよ。

ファンにはすっかりお馴染みの変態モードも完全移植。隠しコマンドで見ることができる。そのほかにも秘密のモードが……。

ストーリーやグラフィックが変態チックにってしまう。大爆笑間違いなし！

おはなし

トレジャーハンターの"ぐっすん"と"およよ"は、今日も宝を探しに村外れのダンジョンへ出かけました。

しかし……

財宝を見つけた瞬間に突然起こった地震によって、ぐっすんたちはダンジョンの奥深くに閉じこめられてしまうのでした。

ぐっすんたちと暮らしている（？）村娘えみりは、村の好青年（？）じょおじによってそのことを知りました。そして神様に祈るのでした。「お願いぐっすんとおよよを助けてあげて！」果たしてふたりは無事にダンジョンから脱出することができるのでしょうか？

ぐっすんたちを助けて〜

ステージ紹介だよ

プレーヤーのレベルに合わせて、スタートする面を4つから選ぶことができる。ちょっとだけ紹介するよ。

STAGE 0

ゲームに慣れるための練習ステージ。始まる前にはゲームの説明もしてくれる。表示されるヒントどおりにブロックを積めばクリア。

STAGE 1

通常はこのステージから始める。最初の面だけあってモンスターも一匹だけ。ブロックの積み方を練習しよう。まだまだカンタンだ。

STAGE 7

トゲトゲだらけのうえ、モンスターがポロポロと落ちてくる。トゲに触れてしまうとぐっすんたちはやられてしまうので注意しよう。

STAGE 16

いきなり足場がないのにビックリ。水に落ちてしまうと即アウト。ぐっすんたちをブロックの上に乗せて運ぶテクニックが有効だ。

大冒険

セントエルモスの奇跡

密かに注目を集めているシミュレーションRPG「大冒険」。前号では登場人物しかお伝えできなかったので、今回は目玉の海戦システムを紹介するのだ。

完成度 90%

メーカーから一言

大冒険の目玉といったら、なんといってもリアルタイム3Dシミュレーションバトル!! 自分でカスタムした帆船が動く動く！ そして視点が変わる変わる！ さぁ、みんなで「大冒険」。LET'S海戦、おもろいでぇ。

（広報 Miniかわひら）

●パイ●4月19日発売●6,800円
●シミュレーションRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

今回は海戦とお店を大紹介なのだ!!

「大冒険」は、RPGと海戦シミュレーション、交易シミュレーションが1つになった、内容盛りだくさんのゲームだ。もちろん、ただ黙々と戦い続けるだけではなく、資金をためて新しく強い船を買ったり、仲間を増やしたりもできる。クリアする楽しみの他に、船を造る楽しみや、出会いの喜びまで詰まっている。たとえて言うなら、シッポまであんこの詰まったタイヤキのようなゲームなのだ。外から見ただけじゃ、その面白さを完全に理解することはできないぞ。発売日までまだ間があるけど、要チェックのソフトなのだ。

市場

交易の舞台となる市場。変動する相場を見ながら品物を仕入れ、他の港の市場まで持っていって売るのだ。へたをすると損することにもなるので、細心の注意をもって品物を運用しよう。

街のショップ

街には全部で7種類のショップがある。どれも冒険を続けるにはかかせない店だ。特徴を理解して、うまく使いこなせるようになろう。

道具屋

道具屋では回復薬などのアイテムや、武器・防具を購入できる。こまめに寄って強い武具をチェックしておこう。あまったアイテムの買い取りもしてくれるので、持ち物が増えたらここに来るといい。

教会

教会では礼拝と寄付の、2つのコマンドが選択できる。寄付した金額によって、リオンの魅力が上がるぞ。礼拝は無料ででき、戦闘で使用する指輪の耐久値回復の効果があるのだ。有効に活用しよう。

酒場

酒場では、仲間と出会ったり別れたりできる。新しく船を買うときは、船長となる仲間がいなければならないのだ。船を買うときめたら、その前にここに寄ろう。船を運用する水夫もここで雇えるぞ。

宿屋

なんの変哲もない宿屋。泊まるとヒットポイントなどのステータスが回復する。料金計算が「ひとりいくら」なので、仲間が大勢いるときにはその分だけ宿泊料金が高くなってしまうぞ。

銀行

お金を預かってくれたり、資金が足りないときに融資をしてくれる銀行。どの港の銀行でも、預金、引き出しができるネットワークがあるので、必要ない分は持ち歩かず、預けておくのがいいだろう。

造船所

船の売買や、改造をしてくれる造船所。中古船の売買も行なっているので、お金がなくてもこまめに足を運んで、掘り出し物を探そう。船名を変えたり、船首像をつけかえたりもできるぞ。

熱い男の海戦バトル!!大海原を駆け抜けろ!!

海戦開始!!

航海中に海賊に襲われると、戦闘画面に突入。海上での戦闘はシミュレーションタイプなので、それなりの戦略が必要になってくるぞ。後々のため、早いうちにたくさん経験を積んで、有能な指揮官になっておこう。

すべての戦いはここから始まる。

一騎打ち

砲撃

敵へ集中砲火を浴びせかける砲撃。その場にとどまって連射するので、スキだらけになってしまう危険性が……。

接近戦

接近戦では艦ではなく、水夫同士の戦いになる。たくさんの水夫を雇っておけば、米軍流に力押して蹴散らしてしまうこともできる!?

目の前に横付けされた敵の船からゆっくりと砲台が姿を現して……ヤバイ!! こっちに狙いを定めている!! よけきれるか!?

撃て!!

来た!! こうなったらもう、運を天にまかせるしかない。

花を咲かすか、花と散るか…

海戦では、戦略と共に、自分が操る船の強さも重要になってくる。値段がすべてではないけれど、なるべく高価な、強いものを使ったほうが、より安心して戦えるだろう。備えあれば憂いなしだ。

新品の船を購入。高すぎて買えない人には、中古の船もある。中古船の相場は変動しやすいので、こまめに覗いて価格を常にチェックしておこう。もちろん安いときに買うんだ。

自分の船の名前を決めよう。かっこよくて、強そうな名前がいいよね。一度名前を決めてしまった船でも、造船所に寄ればいつでも名前を変えることができるぞ。有効に活用しよう。

船の改造メニュー。船首像はお守りみたいなもので、高い物をつければそのぶん嵐に出会いにくくなる。安心して航海を続けるためには、なるべく高いものを選ぼう。

しっかり戦略を練って戦いに挑めば、おのずと活路は切り開かれる。おじけずに勇気を出して敵に立ち向かっていこう。

完敗…

大勝利!!

ゲン ウォー

さぁ本番、やってやるぜ〜!!

メーカーから一言

本作のムービーシーンは海外SFドラマそのまんま。土曜深夜にやっている海外ドラマが好きな人は、間違いなくハマります。あっ、そういえば井上喜久子さんのプレゼントに、たくさんのご応募ありがとうございました。第2弾も予定していますのでお楽しみに!

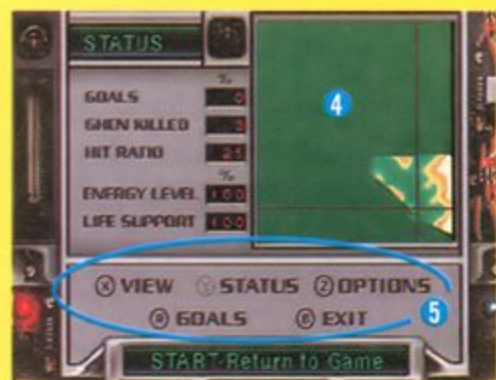
●ヴァージンインタラクティブ●4月26日発売予定●5,800円
●アクション●全年齢推奨

実戦に突入!今回はMARS-MISSION1、2の攻略法を紹介しよう

戦闘画面を理解しよう

ボタンをフルに使うことが大切だ

まずは、スタート画面のView Controlsでボタンの意味と配置を知ろう。右の写真は通常の画面とスタートボタンで表示されるステータス画面だ。プレイヤーは万能ハイパースーツに身を包んで戦うことになる。そのために視界は限られているので、レーダーをこまめにチェックして目的地に進んでいくことが必要となる。しかしレーダーの落とし穴として、正面から攻撃されているのに姿が見えない場合がある。この時は上下の高低差が関係しているのだ。注意せよ!!

1. 武器が表示される。レーザー砲はゲージに、誘導ミサイル、通常ミサイル、手榴弾は弾数に注意して戦おう。
2. レーザー砲と誘導ミサイルの照準は自動で合わせてくれる。照準が赤く表示されたらロック・オンの合図だ。
3. レーダーはアイテムも敵も白く表示される。動いたり、弾を撃ってきたら敵なので、誘いをかけて判別しよう。
4. 縦線と横線の交わる部分が自分の位置だ。常にチェックして現在位置から目的地までの最短ルートをとるように。
5. スタートボタンを押すと、このステータス画面になる。ここでXボタンを押すと状況把握ができる。つまりカメラの視点でハイパースーツを中心に同心円上から周囲が見れるのだ。ほかにAボタンでクリア条件確認もできる。

MARS-MISSION 1

エネルギーの供給を断って鉱山の入口をこじ開けろ!!

まず西に向かって塔を破壊してから北東の鉱山の入口へ行き、壁を壊せば面クリアだ。低い山はジャンプして、無駄な争いは避けて進もう。4足歩行の敵は攻撃が当たりにくいし、飛行系の敵は爆弾をバラまいていくので、厄介だ。

この画面でクリア条件が表示される。見逃しても、後で確認できる。

戦闘シーンではいきなり敵だらけの状況で始まる。

塔の周りを回っている立方体を破壊しよう。全部破壊すれば塔が崩壊する。

使う武器はミサイルがベストだが、手榴弾でもオーケー!!

なんだこの壁は!? ミサイルで破壊すると、通れるようになる。

MARS-MISSION2

いくつもの条件を満たして鉱山を駆け抜けろ!!

この面はジャンプを活用しないとクリアできない。ステータス画面のマップを見ながら、攻撃する位置を考えて有利に戦いを進めよう。また、壊せる壁が存在するのでマップ上で薄い色の壁があったらミサイルで撃ってみよう。アイテムが隠されているかもしれないぞ。

この面はクリア条件が多いのでやり残しのないように気をつけよう。

塔を破壊するには回り道をしてこの画面から攻撃したほうが良いだろう。

牢屋の扉を破壊するだけでいい。

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

「ガーディアン」最後の究極裏技と
ランチアで走りを極めるテクを大紹介。

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

ガーディアンヒーローズ

●セガ●発売中●5,800円●アクション●２人同時プレイ・２～６人対戦プレイ可能●マルチターミナル６対応

これが最後の裏技特集！

１月の発売以来、評判の「GH」。もう、すべてのルートを制覇し、全キャラクターの対戦を楽しんでいる人も多いだろう。だが、どうしても自力ではできないという人のために、究極の裏技「デバッグモード」を公開する。これさえあれば、VSモードでいきなり全45キャラクターの使用や、ステージセレクトといった素晴らしい恩恵を受けられる。それ以外のミニ裏技なども教えるので、さらに「GH」を堪能してくれ。

GUARDIAN HEROES

デバッグモードへの入り方

まずはこのオプション画面でカーソルを「ディップスイッチ」に合わせたら、A、Y、Cボタンをいっぺんに押さえてみよう。するといちばん下に「DEBUG」が加わるのだ。

そして「DEBUG」をオンに設定すると、以下の９大効果が発動！　これで……。

デバッグモードのすばらしき９大効果！

1 レベル200&ステージセレクト

ストーリーモードを新たにスタート（データのロードではない）すると、ステージセレクトが可能になる。１～30ステージから好きな場所を選んで決定しよう。

さらに、キャラクターのレベルの初期値が200になっている。もっとも、この状態だと面白みがなくなるのでやらないほうがいいだろう（まさにデバッグ用）。

2 全45キャラが使える

ストーリーモードをプレイしなくても、VSモードで全キャラが使用可能に。これがいちばんうれしい効果といえよう。

3 隠しスイッチが加わる

本来ならストーリーモードを１回クリアしないと出てこない２つの隠しスイッチ（詳細は前々号のサターンマガジンを参照）が、初プレイでも使えるようになるのだ。

この隠しスイッチをオンに設定してからストーリーモードを開始すると、次のレベルにアップするまでに必要な経験値と、敵キャラクターのレベルを表示させられる。

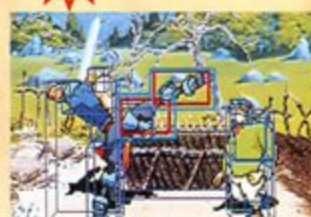
4 HPの増減が可能

←ストーリーモードのプレイ時に、X・Y・Zボタンを押さえたまま方向ボタンの上を押すと……。

→なんと体力が全回復する。下を押すと０になって、強制的にミスとなる。なお、この操作はポーズ中でも可。

5 スタッフロールがとばせる

エンディングおよびスタッフロールをスタートボタンで飛ばすことが可能。また、スタッフロールを方向ボタンで上下に動かすこともできるぞ。

6 当たり判定を表示

ポーズ中にLを押してから解除すると、当たり判定（２次元的表示）を表示させられる。もう１度Lを押すと３次元的表示、さらにもう１回で元に戻る。

7 エンディングセレクト

オプションモードに「デストモード」が加わる。この項目では全５種類のエンディング（一部にライトとダークもあり）が見られる。

●「ガーディアンヒーローズ」ミニ裏技集【その①】プレイ中のメッセージ表示はRボタンを押さえておくと早送りが可能。ついでにCボタンを連打すると爽快なまでに早送りできるぞ。ストーリーモードを繰り返しプレイしている時にはこれでプレイ時間を短縮だ！【その②】ポーズ中の表示はX、Y、Zボタンを押さえると消すことができるぞ。【その③】VSモードでキャラクターを選ぶ時に、スタートボタンで決定すると６色中からランダムでカラーを選択できるぞ。

8 シーンの送り、戻しが可能

ストーリーモードをプレイしている時に、特定のボタン（以下の表を参照）を押さえたままスタートを押そう。

すると、1～4シーン（ステージ単位ではなく、場面切り替えの単位なので注意）ぶんの送り・戻しが可能だ。

ボタンの組み合わせ	効果
R+スタート	1シーン進める
R+A+スタート	2シーン進める
R+B+スタート	3シーン進める
R+C+スタート	4シーン進める
R+L+スタート	1シーン戻す
R+L+A+スタート	2シーン戻す
R+L+B+スタート	3シーン戻す
R+L+C+スタート	4シーン戻す

9 カルマポイント表示つきでプレイ

デバッグがオンの時に、隠しスイッチの「NEXT EXP DISP」をオンにすると、ストーリーモードをカルマポイント表示つきでプレイできる。

ダークエンディングをめざしてプレイする際には、これを使うとやりやすくなるぞ。

補足 普通のプレイでカルマを表示させるには？

ストーリーモードでカルマを表示するにはデバッグをオンにしなければならない。しかし、オンの時にストーリーモードを開始すると初期レベルが200になってしまう。では、カルマ表示ありで、普通にストーリモードをプレイするにはどうすればいいのか？　それは以下の手順で可能になるぞ。①デバッグをオフにしてからストーリーモードを最初からスタートする。②ステージ1が始まったらパッドでリセットしてセーブする。③デバッグモードと「NEXT EXP DISP」をオンに設定する。④さきほどセーブしたデータをロードする。これでOK！

サウンドテストの使い方

サウンドテストでキャラの音声を聞くには、まずデータをロードする必要がある。具体的にはキャラロードかVSロード（VSモードで使用可能になったキャラのみロードできる）かステージロード（各ステージに登場するキャラの音声データ）で、任意の項目に合わせてCボタンを押せばいい。この時、効果音が鳴ればロード完了。あとは以下の番号を参考に、ロードしたキャラの音声を聴こう（キャラロードとVSロードは重複ロード不可）。なお、アナウンサーの声はVSロードのいずれか、キングの声はステージロードの183などを選択すると聴ける。

キャラクター音声・対応番号

●ハーン（96～105）●ランディ＆エド（106～119）●ニコレ（120～132）●ギンジロウ（133～141）●セレナ（142～147）●バルガ（151～160）●カノン（161～166）●マッチョ（167～174）●VSモードのアナウンサー（175～177）●ズル、スーパーズル（186～201）●カティ（202～208）●ガッシュ、サンボ（209～215）●天上人（216～220、244～247）●大地人（221～226、248、253～255）●王国兵士（227～232）●ゴーダッツ（233～236）●王国騎士（238～243）●シルバー（249～250）●アンデッドヒーロー（251～252）●キング（254～255）

「GH」を愛するユーザーに心を込めて贈ります！

オープニングアニメーションの本物セル画を30名にプレゼント！

さて、ここで「ガーディアンヒーローズ」をこよなく愛する読者の皆さんに、サタマガとトレジャーから感謝を込めたプレゼントをしよう。なんと、ゲームのオープニングアニメーション用に制作されたセル画を、30名様にあげちゃうぞ！　このファン垂涎ものの貴重なブツがほしい人は、今すぐ右の要項を読んで応募しよう！

どのシーンが届くかは、当たるまでのお楽しみ！

いずれのシーンも世界に1枚だけのレアなアイテム。セット内容はこちらでチョイスするからね。

応募要項と宛先

豪華セル画10枚セット（内容についてはご要望にお応えできません）がほしい人は、必ずハガキを使い、裏側に住所・氏名・年齢・職業（詳しく）・電話番号、そして「ガーディアンヒーローズ」をプレイしての感想と、何人までの対戦プレイを体験したか（持っていない人はトレジャーに対する要望、賛美、クレームなど、何でもOK）を明記して、以下の宛先まで送ろう。

締切は3月22日（消印有効）、当選発表は発送をもってかえさせていただく。

●

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F ソフトバンク
㈱セガサターンマガジン編集部
「GHのセル画がほすぃぃ！」係まで

セガラリー・チャンピオンシップ

●セガ●5,800円●発売中●レース●レーシングコントローラー対応

ストラトスを極める!!

ストラトスを始めよう!

これまでは、主にセリカ&デルタでの攻略法を掲載してきたが、今回はストラトス1本に絞っての、トータル的な攻略法お送りする。ストラトスの出現法則は以前に紹介したとおり。初めてドライブした人の大半は「こんなの絶対操れないよー」などと感じたと思うが、コツさえつかんでしまえばそれほど難しいものでもない。もちろん2WDということもあって、セリカ&デルタのようにフロントを引っ張っていってくれるような挙動は見せず、強いオーバーステアと難しいトラクションコントロール……と、他車とは正反対の特性を持つマシンとなっている。初心者では攻めの走りはおろか、普通に走ることさえままならないはずだ。とはいえ、それもいってしまえば"慣れ"の一言で解決することも事実で、セリカ&デルタでパッとしなかったユーザーも、ストラトスではバリバリ……という可能性もある。そう、今からストラトスを始めても遅くはない!

POINT 1 ベストなスタート法とは?

ベタ踏みは厳禁か?

ストラトスで最初に戸惑うのがスタートだ。セリカ&デルタではアクセル全開でOKだが、ストラトスではホイルスピンしてしまい、大きく出足が遅くなってしまう。これは決してタイヤのグリップが低いからではなく、パワーがありすぎるうえ2WDだからだ。そこで、スタートする際に回転数を5500～6000回転に合わせてやると、結構イイ感じで立ち上がってくれる。下の写真はベタ踏みセリカ(ゴースト)でのスタートとの差だが、一目瞭然だ。

ベタ踏み

ベタ踏みでのスタート。同じ方式でスタートしたセリカとの差に注目!

回転数を合わせる

回転数を5500程度に合わせてスタートすると、ここまでくらいつける。

S.R.C TIMEATTACK CONTEST SPECIAL ストラトスの走りを検証!

いきなり凄いのがくるかと思ってましたけど、とりあえず今回のは小手調べって感じですね(中村)。

CS開発本部 **中村篤彦氏**

ブローオフは2番数、教祖。なぜ2番なのかは未だ謎に包まれている。果たして……。

CS開発本部 **堀 修氏**

暴れ狂うストラトスも氏の手にかかれば赤子同然。上級1分4秒台の記録保持者。

本誌■ストラトス部門の応募者はまだ少ないんですけど、読者の走りをご覧になっていかがですか?

中村■ストラトスもいきなり速いのがきてると思ってたんですけど、見た感じだとまだまだ研究中って感じですね。

本誌■じゃ今日は余裕の返答ということで(笑)。

中村■ダメですよ、そんなこと書いちゃ(笑)。

本誌■1周目の目標ラップって、どれくらいなんでしょうか?

中村■49秒台は出るみたいですから、それに1秒3を足して50秒3ですか。そんなの出るのかな(笑)。

本誌■気になったところは?

中村■ストラトスのスタートがどうなるのか、っていうのが凄く楽しみだったんです。ベタ踏みじゃお話にならないじゃないですか。

堀■やっぱロケットスタート?

政綱■そういうのってやっぱりあるんですか?

中村■あると思うんですけどね。セリカみたいに6500ミートみたいな。

堀■1速の場合は若干回転落としてやったほうが速かったですけど、でも結局2速、3速でホイルスピンしちゃうんで(笑)。

中村■やはりアナログアクセルですかね。ステアリングもパッドじゃ辛いでしょうね。

本誌■まだストラトスは初級だけで、中級、上級、超上級はあまり届いてないんですよ。だから今のうちに送ってほしいですね。

中村■今なら名前が載ると(笑)。

本誌■そういうことです(笑)。堀さんはどうですか?

堀■初級でも、まだミスはありますからね。個人的には中級と上級を見たかったんですけど。

中村■そうですね。あとはハンドルですか。ストラトスのハンドルが早く見たいですね。

本誌■じゃあ、これからストラトスでタイムアタックしようって方も結構いると思うんですけど、それぞれアドバイスなんかをひとつ。

中村■とにかくリアが出るんで、1回リアが出てホイルスピンしちゃうとグリップしない。パワーを路面に伝えられないんで、やはりシフトワークでしょうね。いかにシフトダウンを使ってリアを出さず、ホイルスピンさせないようにするか。

堀■アクセルワークだけでも、もっと速く走れそうですよね。

中村■シフトダウンしてもリアが出る、ブレーキを踏んでもリアが出る、ハンドル切ってもリアが出る、何してもリアが出ちゃいますからね。

政綱■とりあえず、ぶつからないのは前提として(笑)。あとはできるだけ流さないことでしょうね。テール

写真提供/Rally Xpress

POINT 2 ホイルスピンさせないアクセル操作

シフトチェンジを使え!

ストラトスがホイルスピンしやすい理由は、パワーがありすぎるからだ。低回転時のトルクも太いので、アクセルを踏み込んだ瞬間にタイヤは空回りしてしまう。実はアクセルがデジタル入力である以上、決定的な解決策はないに等しいのだが、あえていうなら、立ち上がりでは早めにシフトアップしてやることだろう。

早め早めのシフトアップを!

へたにアクセル操作すると、テールスライドしてしまうことも……。

ストラトスはセリカ&デルタより速いのか!?

結論からいって絶対に速い。とはいえ、上級と超上級では怪しいのは確か。4WDに比べると、どうしても立ち上がりが鈍くなってしまうのでタイトなコーナーの連続するコースでは必然的に不利になってしまうのだ。そこをどうカバーするかはプレイヤーの腕次第だろう。

最高速の伸びもセリカやデルタとは全然違う。

POINT 3 ステア操作には細心の注意を!!

流さない、が基本

何しろストラトスのステアリング周りはクイック&シビア。ちょっとステアしただけでグイッと曲がってくれる。それはそれでいいのだが、その切り込みによってテールが流れ、立ち上がりが鈍くなってしまうことが多くのストラトスユーザーが抱える悩みだろう。テールを流さないためには、パッドではチョンチョン押しは必須。押しっぱなしという状態はまずないと考えてほしい。そして路面のグリップの違いによるマシンの限界値を体で覚える。すると自然に限界走行ができるようになるはずだ。ちなみに、それはドリフト時のカウンターステアにもいえるだろう。

ムダなテールスライドは、即タイムロスにつながる。

ステアし続ける状態は、多めのカウンターステア時以外ないと思っていい。

可能な限り流さないことがタイムアップへつながる要因になるのは、セリカもストラトスも同じ。ステア操作は極力控えめにしよう。

スライドは必要最低限に止める。
堀■進入がスパッとキマって、あとは普通にトラクションをかければ、凄いスピードで抜けていくことがありますけど、狙うのは難しい(笑)。
中村■セリカやデルタみたいに4WDじゃないですから、フロントを引っ張ってくれませんからね。リアにしかトラクションかからないってことを意識してライン取りしていかないとダメでしょうね。
本誌■ノーマル車でのベストタイムとストラトスを比べると、どのくらい縮まるんでしょうか?
中村■初級なら1周あたり3秒は縮まるんじゃないかなと。だから合計8秒くらいは短縮できるはずですよ。
政綱■上級、超上級はタイトなコーナーが多いんで苦しそうですよね。
中村■初級、中級はストラトスのほうが全然速いでしょう。上級、超上級と進むと辛くなってきますよ。
本誌■では全コース含めてのストラトスでのアドバイスなんかを。
堀■コーナーの進入角度を1発で決めることでしょうね。途中で大きなカウンターとか当てることが少なくなれば、タイムも伸びてくるんじゃないでしょうか。
服部■私はただみなさんの走りに驚くだけです。あとブローオフは私は5番が好きなんです(笑)。とりあえず今回の初級はボクが走ったときと同じくらいのタイムでしたね。まあ、ストラトスは自信作なんでがんばってプレイしてください。
中村■ストラトスはブローオフがついてないのが心残りですね。……と、それは置いといて(笑)、まあ相当時間をかけてじっくりと挙動を作ったので、たくさんの方にチャレンジしてほしいですね。
政綱■私もブローオフは2番派なんですが、確かにストラトスにないのは残念ですね、ということと、車自身の持つポテンシャルの高さはハンパじゃないと思うんで、まだまだイケますね。僕自身も修業します。
本誌■ありがとうございました。
(2月21日　セガ本社にて収録)

CS開発本部
服部隆一氏
謙虚さの中にもアツいものが光るディレクター。読者の走りを楽しみにしてくれている。

本誌ライター
政綱大介氏
最近はマンクスTTな本誌ライター。もちろんラリー(特にストラトス)もバリバリに走っているぞ。

初級ばかりでなく、今度はぜひ中級・上級コースをヨロシク! 早くその走りが見てみたいです(堀)。

ストラトスはこれからが本番!! キミの熱い走りを待っている!

サタマガ&セガ杯争奪 タイムアタックコンテスト開催中!

応募方法&締め切り

続々と速いタイムの走りが送られてきて、ますます加熱していく本コンテスト。速い走りはまだまだ募集中なのでどんどん送ってくれ! エントリー部門は右にあるとおり。我こそはという人は、下記の住所までビデオで応募してほしい。ではここで細かいレギュレーションを説明しておこう。まず、エントリーコース及びエントリーカー（セッティングしてあるならその設定も）、最高ラップタイム&最高トータルタイム、コントローラーの種類をハッキリと書いておくこと。あと重要なのがビデオだが、なるべく不必要な部分は録画しないで、走りは必ず後方視点のものを録画しておくこと（リプレイでもリアルタイム走行でもどちらでも可）。細かい決まりごとは以上だが、編集部や「セガラリー」開発者の面々にいいたいことや、なにか一言でもコメントがあれば、それも書いてくれると嬉しいぞ。

〈宛先〉
東京都中央区日本橋3-27-6
平田ビル2F
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部
「セガラリー・タイムアタックコンテスト○○部門○○コース」係

途中結果発表!!

ストラトスの発表は次号にて! 乞うご期待!

●初級コース
1位 2'37"94(千葉県 羽部和久)セリカ 本誌
2位 2'38"20(大阪府 中山良平)セリカ SF
3位 2'38"25(山梨県 河野智貴)デルタ 本誌

●中級コース
1位 3'38"31(千葉県 羽部和久)セリカ 本誌
2位 3'38"32(千葉県 秋山智宏)デルタ 本誌
3位 3'39"30(東京都 YAP)デルタ 本誌

●上級コース
1位 3'13"39(埼玉県 武田裕之)デルタ 本誌
2位 3'14"57(東京都 市森喜代志)デルタ 本誌
3位 3'15"19(鹿児島県 瀬戸山博)セリカ SF

●超上級コース
1位 3'13"75(鹿児島県 瀬戸山博)セリカ SF
2位 3'14"28(東京都 市森喜代志)デルタ 本誌
3位 3'14"47(東京都 NDC)セリカ 本誌

SF：サターンFAN

エントリー部門

ノーマル&ストラトス部門

○エントリーカー
「トヨタ セリカGT-FOUR」「ランチア・デルタ」の応募はノーマル部門。セッティングも自由。「ランチア・ストラトス」はストラトス部門だ。

○エントリーコース
DESERT（初級）コース
FOREST（中級）コース
MOUNTAIN（上級）コース
LAKE SIDE（超上級）コース

サタマガオリジナル「中村杯」

エントリーカーがノーマルセリカ(AT)のみで、最速ラップタイムを競うという、サタマガオリジナルカテゴリー。コースは自由。コントローラーはノーマルパッドのみでレーシングコントローラーは使用不可。応募方法はノーマルタイムアタック&ストラトス部門と同じ。ドシドシ応募してくれ!

豪華賞品の数々!!

各コース優勝者
豪華記念トロフィー、豪華セガラリー特製トレーナー

タイム優勝者
藤本選手サイン入り豪華特製ステッカー

参加賞
豪華セガラリーグッズ

ストラトスの目標タイムはコレだ!!

ストラトスの応募が少ないので、ここでストラトスでの目標タイムを定めておこう。このタイムを越えろ! とまではいわないが、このタイムを下回るような記録では上位に食い込むことは難しいはず。まずはこのタイムを目標にしてほしい。

初級▶▶2'32"00
中級▶▶3'35"00
上級▶▶3'19"00
超上級▶3'21"00

裏技

毎号掲載しているセガラリー隠しフィーチャーだが、この2つでいよいよ最後となる。今回の目玉は、やはりあのストラトスと戦えることだろう。プラクティスのみなのが残念だが、ストラトス使いには絶好のモードといえる。

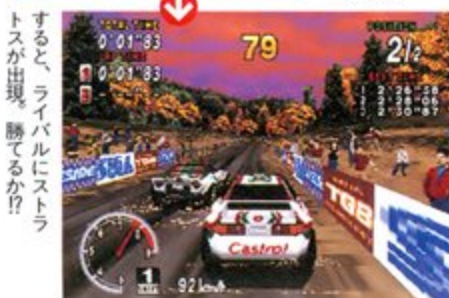
その1 ストラトスと戦える!

ストラトサー必見!?

ストラトスをライバルカーとして登場させてしまおう! というのがこのコマンド。ストラトスを既に出現させていることと、プラクティスモードでのみ可という条件があるものの、ストラトスの走りを研究したい人にはもってこいのモード。ぜひチャレンジしてみよう。

コマンド
コースセレクト時にZボタンを押しながらCボタンで決定する。

このコースセレクトでコマンドを入力。うまくいかない人は、Zボタンを押し続けるようにするといい。

すると、ライバルにストラトスが出現。勝てるか!?

その2 画面の文字表示を消す

画面の文字表示を消す

なんとスピードメーターはおろか、タイム表示やシフト表示まで、画面に出ているあらゆる文字表示をすべて消してしまうというコマンド。情報をまったく得られなくなるため、ゲームがやりにくくなる反面、本物のようにナビゲーションだけでコーナーを抜けていく、といった臨場感あるプレイが楽しめる。どちらかというと、ちょっとしたお遊び的なモードではあるが、美しいコースの景色を心ゆくまで楽しめるなどイロイロと遊べることは間違いない。

コマンド
ゲームが始まる最後の決定画面を、Xを押しながらAで決定する。

これが画面スッキリモード。表示がないためゲームの情報を得ることはできない。

今、台湾でもゲーム産業は真っ盛り。なかなかに楽しい現状を視察しに取材班は台湾へと飛んだ！

台湾TVゲーム最新情報

ますます盛り上がる台湾ゲーム界 いよいよセガも正式に代理店を設置！

アジアの中でも日本に次いでコンピュータ産業に活気のある台湾。中でもゲームは異様なほどの盛り上がりを見せているようだ。町のそこここには日本と同じように中古ソフト屋が点在し、台湾名物の屋台でもさまざまなソフトを見受けることができる。実際サターンの本体も（正規のルートだけでも）７万台も普及されているし、ソフトも日本のものが相当数出回っているようだ。こういった状況を踏まえて、このほど日台の国際合併により洛陽（サンセイブ台湾）という正規理店を設置することに決定！　これはかなりすごいことではないだろうか。すでにセガは台湾のソフト会社５社がサターンソフトの開発に着手し始めている。日本に台湾産のサターンソフトが輸入されてくる日も近いかもしれない。

町のソフトショップに並ぶ大量のゲームソフト。売れ行きは好調、中にはかなりアヤシいものも。

ショーでもサターンを展示している洛陽のブースは大盛況！

台湾進出の意欲を熱く語るＣＳソフト推進事業部の桐山氏。

'96台湾ゲーム事情

現在台湾ではDOS/Vマシン上で動くパソコンゲームが主流で、ショーでもかなりの数が出典されていた。しかし昨年の後半は、好調なはずのこれらのゲームも経済状況のあおりを食らって状況は苦しかったようだ。そのうえタイトル数が30と急増したりゲームの値段が500元から700元に値上がったこともあって、ソフトメーカーとしてはかなり苦戦したらしく１万本を超える売り上げを出せたのはわずか３タイトルに留まったようだ。

家庭用ゲーム機はサターンが7万台、PSが5万台ほど。やはりここでもSFCは強く50万台ほど出回っている。が、今はもうその勢いも止まり、サターンに人気が集中しているようだ。また、どのマシンも海賊盤が出回っており、台湾でも著作権法が先頃制定されたものの、まだまだソフトメーカーにとっては頭の痛いところではあるらしいが。今現在台湾ではRPGが主流だが、サターンソフトを開発するということもあって、今後は格闘物に力を入れていくようだ。また、GBやGGといったハンディタイプのマシンが150万台も売れていることにも驚かせられる。いずれにしても、TVゲーム機はまだ８ビット機が主流、32ビット機が受け入れられるまでにはあと２年は必要なようだ。

折しも台湾は正月直前！

今年の台湾の正月は2月18日（どうやら毎年正月の日が変わるらしい）。我々は2月8日に行ったため街は金と赤というおめでたい色一色だった。ホテルのロビーにも金色の玉子やら金貨チョコがたくさん飾ってあったのだ。

男運を上げようかと金玉子を持ち帰ってみたんだけど…。

おもちゃ屋さんにもアヤシいマシン!?

台北市内のおもちゃ屋さんのTVゲーム機のコーナー。そこには大量のGGとGBのソフトが！　中にはGGのゲーム50作品が１本に詰まった超レアアイテムも。いかにもアヤシげなマシンだって平然と売られている。さすが台湾、パワーと図太さを感じるぜ。

いかにもパソコン風。海賊版タイトルが面白いね。日本じゃお目にかかれないお茶目なハンドルマシンかも!?

サターンも売ってるけど日本円換算で５万円近くで超高め。

コンピュータ エデュテイメント &マルチメディアショー '96 in TAIWAN

TAIWANボーイ

年末の忙しさにも関わらず台北市内で行われたコンピュータショーは満員御礼の大盛況。大小さまざまなブースがひしめきあう様は、幕張メッセのそれと一見なんら変わりない。が、そこはかとなく漂う熱気、そしてパワーが感じられるのだ。見にくる人々も画面を食い入るように見、そしてもっといいものを、という意欲的な参加精神を持ってここにきているようだ。対する出展側も積極的に接客に励み、自社の製品の売り込みに余念がない。出展されていたゲームにも台湾の持つ独特の雰囲気と熱意、そして飽和しきっていない秘めたパワーのようなものが感じられた。

ソフトバンクのブース発見！ 取材班との感激の出会いにサラリーマンの悲哀を見た(?)

台湾でもプリメは、大人気。台湾でのソフト名は「美少女夢工場」なのだ。

これが今回の目玉の1つセガの正規代理店洛陽のブース。会場でもひときわ目立っていたぞ。

台湾よいとこ おいしいところ

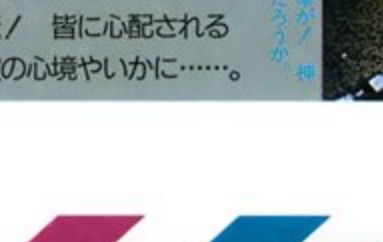
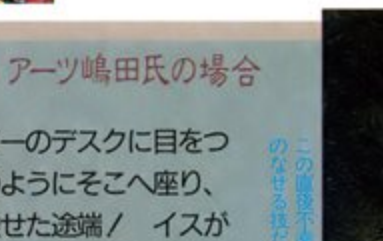
ばかウマい台湾料理／ 小アワビやら特大の魚がズラリ。フカヒレなんて見たことないくらい立派でもうビックリ。

台湾はなんといっても食べ物がうまい／ 紹介した台湾の高級料理も最高だったが、屋台料理も激ウマ&メチャ安／ ああもう幸せ。 編集者やライターが住むには最高の街だな、きっと。

次から次へと高級料理のオンパレード。おなかがいっぱいでも食べてしまう自分が怖い……。

なんかわかんないけど、会場を練り歩いていたヒヨコくん(?)達。謎。

ブースの作りや観客の熱気は、日本のイベントと同じ。

パソコンや家庭用ゲーム機以外にアミューズメントの「大型きょう体も展示されていた。

台湾製ゲーム機 A'can

輸入ばかりじゃない、台湾にだって立派な国産マシンがある／ そう、これが純台湾国産のゲームマシン「A'can」なのだ。

現在タイトルは10しかなく販売台数も2000くらい。これからの伸びに期待したい。

不幸な出来事 ゲームアーツ嶋田氏の場合

ショー終了後ロビーのデスクに目をつけた嶋田氏。当然のようにそこへ座り、偉そうに机に足を乗せた途端／ イスがすべって見事に後転／ 皆に心配されるでもなく笑われた彼の心境やいかに……。

この[illegible]不幸が／ 神のなせる技だろうか。

台湾人気ゲーム企業 一挙紹介

ここで紹介する5社は台湾で人気のソフトハウスだ。これらの会社はサターンのソフトも開発する予定だ。

昨年後半低迷ぎみだった台湾ゲーム業界だが、そんな中でもトップクラスの売り上げを誇るのがこの5社。事実ユーザーのアンケートでも、昨年のベスト3のゲームはこれらのソフトハウスから出ている。技術的にもかなり高く、シナリオもなかなか。これらの会社がサターンソフトを作るなら台湾サターンも安泰だな。

大宇資訊有限公司/SOFTSTAR INFORMATION CO.LTD.

昨年出したRPG「仙剣奇侠傳」はベスト1に選ばれるなど、ヒット作を多数生み出しているソフトハウス。また「倉庫番」などの移植開発も手がけている。

仙剣奇侠傳。台湾で一番人気のRPGだ。

大富豪。桃鉄を参考にしたと言っちゃうし。

ショー会場での大宇のブース。他を圧するでかいさだ。

精訊資訊有限公司/KINGFORMATION CO.LTD.

こちらも数々のオリジナル作品を開発している優良ソフトメーカー。「プリンセスメーカー2」や「DOOM」シリーズの移植なども手がけるなど、開発範囲も幅広くまたユーザーの支持も厚いソフトハウスだ。そういえば18禁のソフトもたくさんあったな。

「プリンセスメーカー」シリーズの移植も正式に手がけてるぞ。

ほんとに環境のいいところで開発していることがわかるね。

純中国風RPG「俠客英雄傳3」。美しいグラフィックが印象的。

「劍魔天境」パソコン版の正当派RPGだ。クォリティ高いぞ。

全崴資訊股份有限公司/C&E

パソコンゲームから、CD-Iや台湾の16ビットマシンA'can、メガドライブなどのソフトを手広く開発しているメーカーだ。メガドライブでは、「阿Q環泡」というクイズゲームも発売しているんだ。

サターン版も出る動物園シミュレーションゲームを説明中。

昱泉電脳多媒体設計公司/INTERSERV INTERNATIONAL INC.

CD-ROM2枚組の大作。日本の作品とは違った雰囲気を味える。

この会社の代表作は「敦○傳奇」。台湾でも数々の賞をもらっている逸品だ。パズル要素の詰まった作品で、独特の色使いのグラフィックは美しく「MYST」も真っ青のデキ。

漢堂国際資訊有限公司/DYNASTY

こちらは台北ではなく高雄にあるメーカーさん。「大戦略」や「隋唐群雄傳」といったシミュレーションゲームや「爆笑水滸伝」や「爆笑三國志」といったギャグ系のゲームが得意みたい。

「模擬師父」。功夫を養成するSLG。RPGや格闘要素もある。

日本でもおなじみマンガ家

鄭問さんが三国志ゲームをデザイン中!

『コミックアフタヌーン』で「東周英雄伝」などを掲載し、その画力で日本でも人気の鄭問さんが、なんとサターン版の三国志ゲームのキャラクターデザインをしている。詳細は発表できないが、期待度大。ちなみに鄭問さんのお気に入りは、趙雲子龍。影響を受けた作家は手塚治虫。

セガサターンマガジン

な、なんと見覚えのある顔が台湾の雑誌に! KAFいち、あなどれんヤツだ…。

こ、これはいったい!

台湾のゲーム誌はもう転載天国。場合によっちゃ数ページ転載されてることも!

電視遊楽雑誌

最後に

台湾ゲーム業界は技術面ではいま一歩日本に及ばない面もある。しかし熟しきった日本のゲーム業界よりも活気があり台湾パワーの底力がゲームの随所に感じられる。また、そこはかとなく漂う独特の雰囲気もいままでになく新鮮だ。2〜3年後には台湾ゲームが持てはやされる時代がくるかも。

LUNAR SILVER STAR STORY

サターン版の「LUNAR」の正式タイトルが、ついに決定!! メガCD版の“THE SILVER STAR”から“SILVER STAR STORY”への変更は何を意味する!?

LUNAR EXPRESS

窪岡俊之氏によるサターン版キャライラスト初公開／ これからこのコーナーもパワーアップしたサターン版に合わせてリニューアルしていくぞ／

新装開店パワーアップ／ サターン版「LUNAR」はもはや移植じゃなくなった!!

当初の予定では春頃お目見えの予定だったけど120%満足できるものを、ということで少々発売が先送りに。でも／ 待てば海路の日和あり／ グラフィックや音楽は全面リニューアル再構築、そのうえメガドラ版では容量の問題で入れられなかったエピソードや、新しい町まで入っているのだ。特に後半はほとんど新作状態。スタッフが納得できるまで練りに練ったシナリオ＆演出も最高。待った甲斐は十分あったと誰もが思えるでき映えだぞ。

さらにパワーアップしたルナワールドが広がるサターン版。絶対見逃せない作品だぞ。

ルナ版世界の歩き方 旅立ちの地、ブルグ村へようこそ／

遠路はるばるお越しいただきありがとうございます。ブルグ村はこの壮大な物語のスタート地点となる場所でございます。山間にありますゆえ春といっても少々肌寒くはありますが、その分自然は十分に堪能できましょう。そうそう、もうじきこの村では年に１度の「女神の祭り」が行われます。今はその準備の真っ最中でして、村も活気に溢れております。まさに観光にはうってつけの時期でラッキーでしたね、お客様。

この村には主人公のアレスとルーナ、そして村長の息子ラムスが住んでおります。また村の裏手の小高い丘にはこの村の勇者ダインを祀った塚がありますし、そこからの風景もまた絶品でございます。また東側には太古の遺跡も見られる泉がございます。それではお客様、ごゆっくりお楽しみくださいませ。

左が佐藤氏のイラスト、そして下がゲーム画面。ともに勇者ダインの塚の絵だ。標高の高いこの村でも一番高い場所にあり下界を一望できる。アレスはその昔この世界を救ったダインを尊敬しており、お参りは日課となっている。ここにくればきっとアレスに会えるだろう。

↓ブルグの泉

太古の遺跡の片鱗がうかがえる貴重な場所。そのせいか水面もどことなく神秘的な雰囲気がする。アレスとルーナはここで「女神の祭り」で奉納する歌の練習をしている。

↑アレスの家

アレス達３人はこの家でアレスの父母と暮らしている。捨て子だったルーナはこの家に引き取られ我が子同様に（それ以上か!?）育てられたのだ。

そしてアレスは長い旅へ…

「女神の祭り」を数日後に控えたある日。村長の息子ラムスが白竜の洞窟に行こうと誘ってきた。以前から冒険に憧れを抱いていたアレスは彼とともに洞窟へ行くことに。ところがルーナが猛反対／ 結局ルーナも一緒にくることになった。怪物がウヨウヨいるという白竜の洞窟。だがどうにか一行は洞窟の最奥にたどり着いた。そこには／ ゆったりと身体を休める白竜がいたのだ／ 驚く一行に喋りかける白竜。アレスにとってこの感動は何物にも変えられないものとなり、その日以降アレスはますます冒険への憧れを強く思い描くようになった…。

まだ見ぬ広い世界に憧れるアレス。そしてついに、ブルグの村から旅立つ日がくるのだった……。

アレス

ブルグ村で生まれ育った純朴な少年。この村の出身でかつてドラゴンマスターだったダインを尊敬し、いつか自分もドラゴンマスターになりたいと憧れている。ともに育ったルーナに淡い想いを抱いているものの、お姉さんぶった彼女にはいつも頭が上がらない。冒険の旅の途中で出会った人々との交流、そして思いもよらない出来事に彼はとまどいながらも少しずつ成長していく。

サターン版LUNAR これがメインキャストだ！

ルーナ

赤ん坊の時に捨てられていたのをアレスの両親が引き取って以来、アレスとともに育ってきた少女。この物語のヒロインだ。本当の両親の顔は知らないものの、そのことを気にするでもなく明るく前向きに生きるしっかり者の彼女は村の人気者。また歌のうまさもピカ一だ。アレスが好きなくせに彼の前ではついお姉さんぶってしまう、そんな恥ずかしがりな面もある彼女だ。

ナル

アレスやルーナとともに育った羽の生えた謎の生き物。みんなからネコ呼ばわりされて、いつも気を悪くしている。アレスとは兄弟にして親友という深くカタい絆で結ばれている彼。もちろん人の言葉も話せる。メガドラ版ではセーブや荷物持ちなどを一手に引き受けていたが今回はどうか。それでも彼はゲームのマスコット的存在であることに変わりはない。

レッドカンパニー 西の市通り!!

「サクラ大戦」主力ユニット・靈子甲冑 光武の謎に迫る!!

本誌■今回は光武について詳しくお聞きしたいと思います。光武のデザインの発想はどこから？

永田■深海潜水服ってありますよね、昔はゴム製だったんですが、それじゃなくって最新版。それがティアドロップ型といって、どこから圧力がかかっても大丈夫という、機能第一で作られたものなんです。そのあたりをベースにしました。というのは、光武が生まれた時代設定が大正だったので、アンティークな雰囲気を出すために直線で構成するよりも曲線、穏やかな「面」で構成してあげたほうがいいんではないかなと考えて資料を探したんです。で、わりとそれにピッタリな深海潜水服を目につけた、と。だった。そして何よりも大事な点は、人間が「乗る」というよりも「着て」超高水圧下で作業できるように、サーボで人間の体をアシストしている点です。デザインは全然違っていたんですが、光武がパワードスーツという設定なので、発想の概念がシンクロしたんですね。ま、これでいこうという感じで曲面の感触を絞り出しました。あとはでき上がった非常にシンプルな卵形に、色々とディティールをつけていったんです。そういったラフな設定ができ上がった時点で、光武に設定上必要な蒸気の煙突とかをつけたり、リベット打ち込んだり……。光武はそうやって生まれたものです。

開発部・CG担当 チーフディレクター 永田 太氏

「サクラ大戦」を手掛けるCGチーフディレクター。その才能は「サクラ」限らず、多岐に渡って発揮されている。P230にも注目だ。

本誌■今お話に出た煙突やパイプは永田さん独自のデザインなんですか？

永田■モチーフにしたのは機関車の先端部分です。昔、日本が満州に作った大型の超高速機関車があったんですね。そのデザインがすごく気に入ったのでモチーフにしたんですが、その中のパイピングとか加圧弁とかがかっこよく見えたんですよ。それを何とか人型のものに入れたいなと。ですから、テイストをもらってきて光武に当てはめて組み上げたという感じでしょうか。

本誌■各パーツの細かいところをお聞きしたいんですが、カメラアイが2つありますよね。

永田■これからお話することはゲームに登場する光武とは一歩離れた視点から見た、私が考えた設定と思ってください。まず、機械的にあれだけのものがあの時代に動くとは思えないんです。そこで出てきたのが霊子力です。ただ、霊子力は光学技術や機械技術とは全然違うもので、光学技術は現代よりはるかに遅れていたんですね。1つのカメラですべてをフォローすることはできない。で、一方の複眼は暗視カメラになっていて、もう一方はメインカメラ、そういう使い分けができる設定を考えて上下二眼式になったのです。ですから、CGのほうも左右に動かせるようにモデリングして、そのうち、こういうこともできますっていう絵をお見せできるのではないかと思います。

本誌■次は腕を。マニピュレータ関係とか。あれはかなり細いですよね。

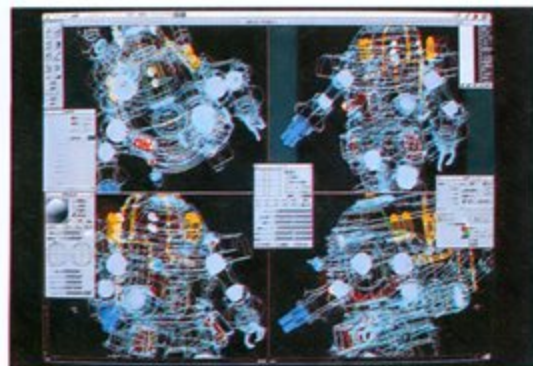
永田■ええ、細いです。機械的にいうと曲がる部分に一番ストレスがかかるんで、肘とか関節部分が一番ごつくなっちゃうんですよね。ただ、光武は霊子エネルギーとハイブリッドスチームという並列動力機関を持った超高密度機械なので駆動できるんです。

本誌■色々武器が持てるみたいですね。

永田■僕が作った光武のCGのヴァージョンというのはスタンダードヴァージョンなのですが、片腕にバルカン砲が付いていて、もう片方がマニピュレータになっているんです。基本的に手はリバーシブル（選択可能）で設計されています。サクラ大戦に出てくる霊子甲冑達というのは、人間なら誰でも乗って運転できるというものではなくて、特殊な能力を持った人間にしか動かせないということになっているんですね。そしてその人の能力を最大限に引き出す作りにしてあります。軍の中でもエリートチームなので、そういったわがままも利くのです。ですから、剣術が得意な者は銃を使うよりも剣による敵との交戦が有利になりますから、そういう場合は銃が邪魔になってしまう。剣を両手で持つ場合など色々考えられるんですが、両手をマニピュレータとして出動することも可能だろうということで、腕はリバーシブルなんです。実は、片腕、利き腕じゃないほうの腕は、銃と腕がリボルバーのように両方収納されていて、仕様によっては選択して闘うことも

光武と人間の比較写真。大正ルックのモデルは営業の奥村氏（身長180cm）。これぐらいの差があるのだ。

●前号の当コーナーにおきまして、印刷工程上のミスにより、当コーナーのタイトルが抜けておりました。関係者ならびに読者の皆様に謹んでお詫び申し上げます。

を人間の脚と同じタイミングスピードで光武自体も受けて、機械が動かしている。もう一つ特徴的な設定があります。例えば自動車であれば、誰が運転してもある程度の性能は出せるけど、プロドライバーの能力を引き出すためには、レーシングカーのような特殊な車が必要になってくる。何人かドライバーがいたら、そのドライバー独自のクセを引き出すためにそれぞれにセッティングが違うように、光武というのもカスタマイズができるようになっているんです。

可能という設定もあります。腕よりも飛び道具が必要な場合は手をいったんしまってバルカン砲を出すというようなサブ機能までは持たせてあるという。

本誌■では、オプション機器などはすでにイメージとしてはできているんですか？

永田■そうですね、かなりあります。実際の航空ショーなどで搭載可能兵器を扇形に並べますよね。あの絵がカッコよくて、ゲームで使われないとわかっていてもたくさん光武のオプションとして準備しました。アーミーカラーというものに、表現できる範囲でかなりこだわってみましたので、機会があればCGで見ていただきたいですね。わりと、えっ、と思うようなものもありますから、いい意味で驚いてもらえると思うんですが。

本誌■光武に乗っている時ってどうなっているんですかね？

永田■光武に関しては、基本的に光武が垂直になっているときは、パイロットも垂直になっています。ただ、手に関しては指先は手袋みたいに指が入っているわけじゃなくて、ちょうど肘くらいまでしか手が入らないように設定してあるんです。で、人間の手より先の部分は機械とマニピュレータとかある程度の収納式の小型兵器が隠されている……。そういう感じになっています。一応内部の構造だけは搭乗する人間に合わせてカスタマイズされているという。で、足先、手先は人間の動きはトレースしているけど、人間の脚をアシストしているわけじゃない。人間がこう動きたい、あるいは神経がこう動かせと命令したときに、それ

本誌■F-1に近いものがありますよね。そのドライバー専用のシート、マシンセッティング……。

永田■限りなくそれに近いものがありますね。どちらかというと、軍隊よりF-1に近いのかもしれないですね、その人のクセに合わせて……。

本誌■ちなみに光武の全長は？

永田■2.5～3メートルです。実質機械的なものの最大寸法って数字で見ると大きく見えちゃうんですが、光武も例外じゃなくて、頭にたくさん付随しているものがあって最大値が3メートル近くになっている。実際は人間が乗り込むというのが一番大きなファクターなんですけどね。

本誌■光武と人間の比較写真はどのような方法で作成されたのでしょうか？

永田■スキャナで実写人物を取り込んで、それを3次元ソフトの中に持ち込むんですね。オブジェクトはソフトの中では3次元CGの中で創造するんですが、本当はフレームラインという線の塊なんですよ。それをカメラツールといって、ようはコンピュータの3次元空間の中で前に取り込んだ実写と同じアングルから見た光武というのを設定しちゃうんですね。そこから3次元の絵をレンダリングといわれる採取処理で絵に落としちゃいます。そこででき上がった絵を3次元ソフトから取り出して、2次元のソフト、例えばフォトショップに持ち込んで合成するんです。あと、光の抑揚はどうしても1番照り返しの強い部分と1番暗い部分との差が不自然になっちゃう。で、そういった部分の調整をかけて、最後に実写と光武が重ね合わさった時に1番出てくるのが、光武が地面に立った時の脚の影なんですよ。で、そのへんを最終的にいろいろと調整します。黒く塗るとかそういうことじゃなくて、光武の影がこっちに落ちているからこうなるというのを3次元側から引っぱり出してきて、別にエフェクトをかけて処理をする。それで最終的に、1枚の絵として圧縮をかけてでき上がりというものになります。作業としては2日いりませんでした。アーノルド・シュワルツネッガー主演の映画、「トゥルーライズ」のCG合成なんて秒間24コマですよ。それと比べたら、これは1コマですから簡単でしたよ。

本誌■忙しい中、CG写真まで作成していただき本当にありがとうございました。

光武は浅草寺の雷門という背景にも違和感がない。ゲーム中にも雷門は出てくるぞ。

レッド奥村の営業日誌

営業 奥村圭作氏

ご存じレッド営業。電話に出る時は低い声だが、サタマガ編集部からの電話とわかると一変してハイトーンになるお方。盛りそば好き。

1カ月ぶりのご無沙汰でした。レッド営業〈社会復帰しました／〉奥村です。べつにサボっていたわけじゃありませんよ。ゲームにラジオにイベント、アニメ。面白いものへの突撃隊たるレッドの営業に休息はないのです。例えば2月の浅草寺。AM6:00の雷門には私のほかには北風だけ。永田先生が面白いものが見られるというので大正ルック（12,360円　税込み）でやってきたのに……と思っていたら、そこに現れたのはなんと、本物の光武／　おっとこうしちゃいられない。ここは一発営業プランを練らなくては／　あそことあそこに連絡して……。どんな苦労も作品への愛と仕事への誇り、あとは「盛りそば」さえあれば、どんなムチャだってへっちゃらです／

盛りそばを食べて充電中の奥村氏。つらい営業マンの一時の休息。

SEGA AM3研の熱い注目作品が目白押し!!

セガAM3研Rush!!

次々に発表されるAM3研のゲームをいち早く完全フォロー。期待の超大作「LAST BRONX」も、他に先駆けキャラモーションを徹底紹介する。Dr.ワタリのバーチャロン講座も2回目。これを読んで強くなれ!!

LAST BRONX 東京番外地

●セガ
●稼動日未定
●MODEL2

武器による技の数々に酔え!!

AM3研期待の3D武器格闘である「LAST BRONX」。そのキャラのモーションがついに公開された。今までの3D格闘とは異なる点は実在する武器を持っているところで、人間の動きに加え、武器も実際に開発スタッフが試して得た本物の動きを再現している点にある。今回はトンファー使いの女性キャラのモーションを入手できたので連続写真でじっくり見てくれ。背景も東京の名所にロケを敢行し、実在の建物、看板などを含め細かいオブジェクトも非常にリアルに描き込まれているぞ。一目見たら、必ず驚くことは間違いない。

トンファーを持って構える女性キャラ。顔には絆創膏(?)、肩にはトカゲの刺繍がある。どんな性格かはまだ不明だ。

夜に映える渋谷の街が美しい。ここをバックに激しく熱いバトルが展開されるのだ。

街のグラフィックの緻密さは、開発スタッフの努力の成果。これでも完成度は10%!!

上段攻撃

上中下段攻撃のモーションを再現!!

上中下段の各攻撃方法を連続カットで再現してみた。もちろん実際は60フレームで動いているので、さらに細かい描写になる。体の動きもさることながら、トンファーが遠心力により、クルッと一回転する動きは特に注目してくれ。さらに投げ技や関節技などが、どういった動きで行われるか興味が尽きないところだ。

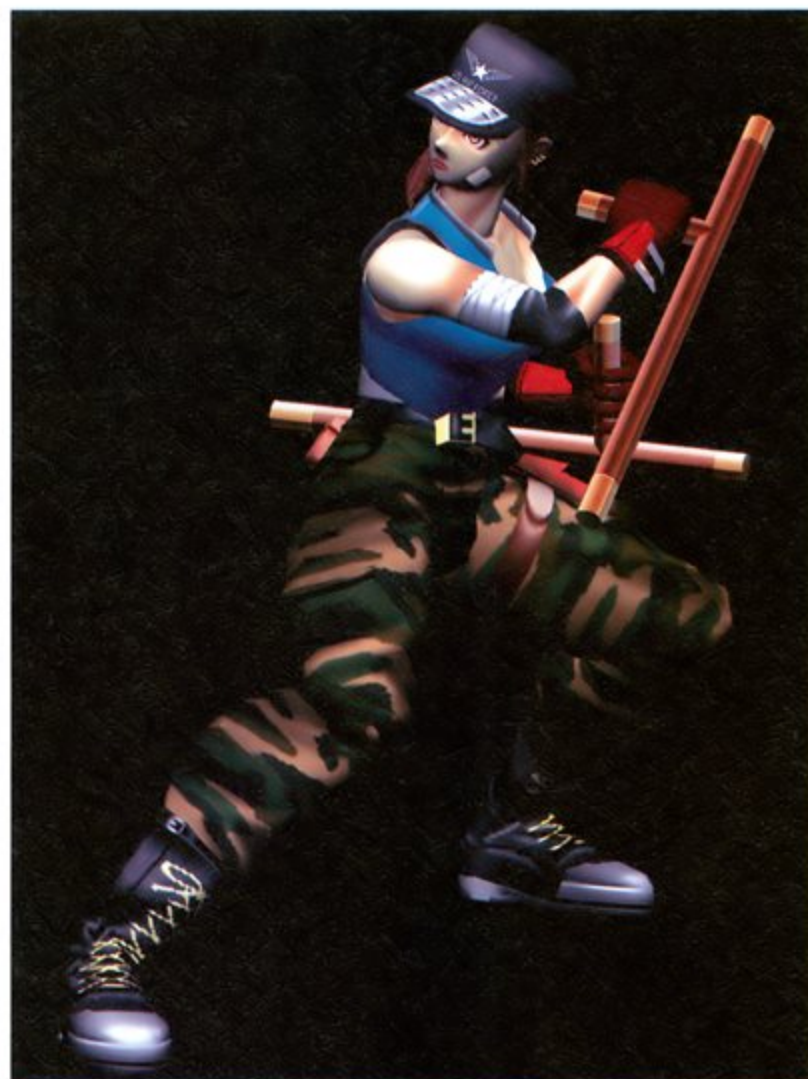
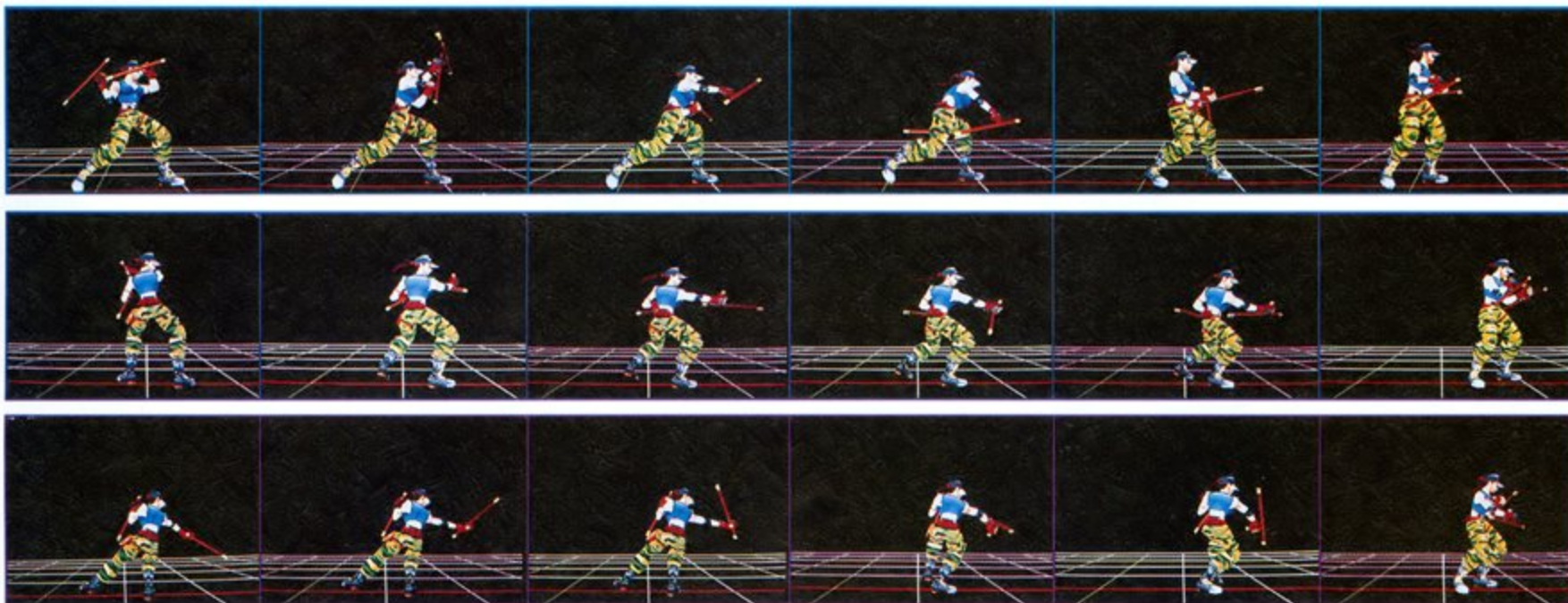
中段攻撃

下段攻撃

武器解説：トンファーの巻

トンファーは木製あるいは鉄・カーボンファイバーなどの固い材質で作られた棒に、握るための取っ手を垂直に取り付けた近接戦闘用の武器で、通常は2本1組で使用される。攻撃時には棒の長辺を前方へ突き出し、打撃や突きを繰り出すことが多く予想外の変化に富み、非常に防御しにくいものになっている。さらに〝てこの原理〟によって通常以上の破壊力を得られる。また、相手の武器を拘束して使用不可能にしたり、関節をきめて動けなくするといった特殊攻撃も可能だ。防御時には、攻撃態勢から瞬時にその長辺を肘に向けて平行に沿わせ、相手の攻撃を受け止めることも可能である。逆に防御から攻撃への移行も自由に行える。以上のことから、攻守一体の優れた武器といえるだろう。ただし、その使用にはかなりの熟練を要し、誰にでも扱えるといったものではない。実際は拳法などのアイテムとして使用されることが多い。また、アメリカの警察に警棒として正式採用されていることは有名である。

トンファーの実物がこれ。殴られると痛そ〜。

1P、2Pキャラは区別できるように現在調整中だ。カラーもしくは衣装自体が変わるかも……。

このトンファー使いの女性キャラがどんな闘いを見せてくれるのか今から楽しみだ。彼女がプレイヤーの代わりにトンファーを鮮やかに振るってくれるぞ。

●セガ●アーケードゲーム●大好評稼働中●MODEL2基板

短期集中連載 Vol.2

Dr.ワタリの電脳戦機バーチャロン講座

前号から始まった「電脳戦機バーチャロン」の公式講座。今回は実戦的な戦法を解説だ！

講師：セガAM3研・企画「電脳戦機バーチャロン」チーフディレクター 亙 重郎

大好評！開発チーフ直伝レクチャー

「電脳戦機バーチャロン」の隅々までを知りつくしている開発者自らが、オフィシャルな見解を示していく当コーナー。大好評稼働中の「バーチャロン」の知られざる部分を詳しく解説していくぞ。これを読んで、メキメキ実力と正確な知識を蓄えていってくれ！

カリキュラム内容（予定）

- CURRICULUM A バーチャロン・ナウ
- CURRICULUM B 各機体設定秘話
- CURRICULUM C 奥義直伝ゲームレクチャー
- CURRICULUM D バーチャロンの世界観
- CURRICULUM E 開発秘話

さらに新項目計画中！

CURRICULUM A-01 VIRTUAL-ON NOW タイムアタックのススメ

当然ながら「バーチャロン」の楽しさの本質は対戦にある。とは言え、そうそういつも筐体が対戦者であふれかえっている、という状況を望むのも欲張りといえよう。そこで今回は、1人プレイ時のささやかな楽しみとしての〝タイムアタック〟について語ろう。「バーチャロン」はゲーム・ストーリーの設定上（後日詳述の予定）、前半の5面と後半の2部構成になっている。そして、タイムアタックの成績を直接評価されるのは、前半5面までの所要タイムについてである。5面の遺跡でバル・バス・バウを無事倒すと、M.S.B.S.のシステム画面になることは知ってのとおり。ここで、これまでの所要時間を累計した上でのランク評価が下されるわけだ。最下位はEランク、最上位はEx-Sである。これらのランクの類別基準は下のような仕様になっている。

所要タイム	ランク
0～60	Ex-S
60.01～90	SSS
90.01～150	SS
150.01～210	S
210.01～300	A
300.01～420	B
420.01～540	C
540.01～720	D
それ以上～	E

※注：左記のランクは、1本勝負、ノーコンティニューで5面を終わらせた場合です。

おそらく、ちょっとした腕利きプレイヤーならばランクSS程度までなら、すんなり出せることと思う。しかし、現実にはその上のランクも存在している、ということを認識していただきたい。特に、ランクEx-Sに至っては、我々開発スタッフでも叩き出すのは至難の業である。標準設定でこのランクに達することができるパイロットならば、文字どおりエースパイロットと呼ぶにふさわしい。諸君の内で腕に覚えのある方は、1人プレイ時にチャレンジしてみるのも一興と思う。

CURRICULUM B-02 VIRTUAROID EXPLANATION HBV-05-E ライデン RAIDEN

高い戦闘能力ゆえに高額非量産タイプ

▼SPEC

項目	値
頭頂高	17.8m
本体重量	12.2トン
全備重量	32.5トン
ジェネレーター出力	8824Kw

HBV-05ライデンはテムジンと同時期に開発された機体だ。当初は、支援型とされていたため、火力と装甲に重点のおかれた設計になっている。機体構造に関してはテムジンのような先進的な試みを避けて手堅くまとめられており、機動性能こそ見劣りがするものの、信頼性は非常に高い。主武装のレーザー照射器は宇宙巡航艦の迎撃用のそれを流用したもので、脅威的な攻撃力を誇る。防御力も申し分なく、重戦闘バーチャロイドとして理想的な完成度を示している。半面、機体の製造コストは非常に高額で、超貴重な機体だ。

▼武装解説

バズーカ・ランチャー	
火器系統	実体弾系
バッテリー容量	―
弾倉容量	10発/カートリッジ
基本火力/1発	60～200

グランド・ボム	
火器系統	実体弾系
バッテリー容量	―
弾倉容量	1発/カートリッジ
基本火力/1発	225

レーザー発振器	
火器系統	ビーム系
バッテリー容量	本体ジェネレーターに直結
弾倉容量	―
基本火力/1発	500

CURRICULUM **C-02**

VIRTUAL-ON ONE POINT ADVISE

テムジン・タクティクスガイド[テムジンの基本戦法]

近〜中距離のフレキシブルな戦闘性能の高さ

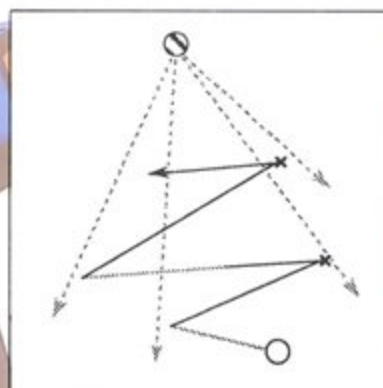
テムジンの機体コンセプトは「近距離〜中距離でのフレキシブルな戦闘を可能とする機体」である。よって、これに搭乗するパイロットもそのつもりでテムジンを扱わないと、機体のポテンシャルを十分に引き出すことはできないぞ。

近〜中距離での戦闘の組み立て

❶Zステップ
中距離を保ちつつ攻撃
接近する
❷トランジション・ファイト ⟷ ❸ソード・アタック

テムジンは中距離(交戦距離150〜350)でのトラジション・ファイト及び近接時のソード・アタックを得意とする。よってZステップを駆使し、いかに両者を組み合わせるかを念頭に置く必要がある。

1 Zステップ

Zステップとは、ジグザグ運動のことである。これを行うことにより、敵の弾幕を拡散させ、かいくぐることが容易にできる。通常移動だけでなく、ダッシュ&キャンセルやしゃがみ攻撃等と織り交ぜて行うほうが効率がよい。相手の攻撃をダッシュ&キャンセルでやり過ごし、ジャンプに対してはしゃがみ撃ちで牽制するというのが基本だ。Zステップをマスターすると、トラジション・ファイト(後述)や近接戦闘への切り替えが素早く行えるようになり、戦闘力は上昇する。

俊敏なジグザグ運動は相手の弾幕を拡散させる意味もある。熟練者はライデンのダッシュバズーカのような濃密な射線さえもくぐり抜けられるぞ。

図の記号説明

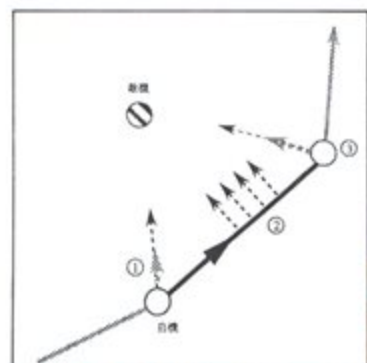
記号	説明
⊘	敵機
○	自機
(矢印)	通常射撃(N.ショット)
(矢印4本)	ダッシュ攻撃(D.ショット)
(点線)	通常移動
(矢印)	自機の視点方向
(実線)	ダッシュ移動
・	D.ショット入力開始地点
×	ダッシュキャンセル入力

2 トランジション・ファイト

トラジション・ファイトとは、ダッシュ攻撃を主体とする高速機動戦闘のことである。中距離戦闘ではこの戦闘が最も激しいものとなり、この場合いかに敵に対して有効な弾幕を形成するかという点が重要なのである。

1 ショット&ダッシュ

むやみにダッシュ攻撃を連発しても命中率は決して上がらない。それどころか、熟練者が相手の場合、ダッシュ後のこちらの硬直を狙って反撃されてしまう。

そこで有効なのがこのショット&ダッシュだ。これはノーマルショットとダッシュショットを交互に織り交ぜて行うというもので、基本シーケンスは下の図のとおり。トラジション・ファイトの基本は、このショット&ダッシュにあり、これを心がけると命中率が格段に上昇する。テムジンの場合、当然ビームライフルで行う。

①通常移動、あるいは制止した状態から、敵機に向かってビームライフルの通常射撃(以降N.ショット)を行う。射撃数は状況に応じて変わるが、初心者は1〜2回にとどめておいたほうが無難。
②その直後にビームライフルのダッシュ攻撃(以降D.ショット)を行う。
③硬直後に即座に通常移動、①を再開する。

2 ダッシュ方向の選択

ショット&ダッシュにおいて「どの方向にダッシュするのか?」という問題は、おおむね感覚にゆだねられている。それはそれで間違いではない。しかし本当の意味で勝利を得ようと思うのであれば、確かな情報をもとに判断しなければならない。プレイヤーがダッシュ方向を決定する情報は、次の3つにある。

その1 相手との位置関係

モニター上の自機の位置を基準とし、敵のいる側をストロングサイド、敵のいない側をウィークサイドと呼ぶ。また、敵がほぼ正面にいる場合「敵はセンター・ポジションにいる」と言う。

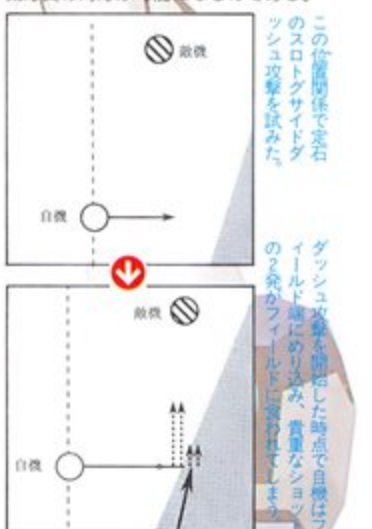
★センターとサイド:相手との位置関係は基本的に「センター」「サイド」の2通りである。これは常に双方の移動状態を加味して考える必要がある。

★攻撃方法の選択:攻撃方法は相手がセンターならフォワード・ダッシュアタック、サイドならストロングサイド・ダッシュアタックを選択するのが定石である。ただし、前者の場合、正面に真正面に突っ込むと反撃をくらう可能性が高いので、斜め前方へのフォワードダッシュしたほうがいい場合もある。

その2 自機の移動コースとフィールドの関係

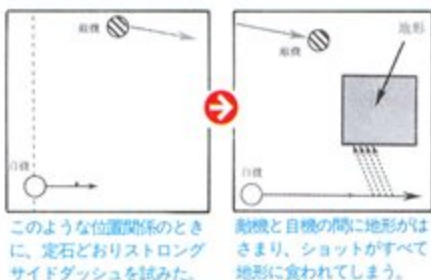
ショット&ダッシュを行う場合、フィールド上の自機ポジションには気を配るべきである。下のシーケンスを見てもらえばわかるように、ダッシュ攻撃中に地形やフィールド境界に自機がぶつかり、ショットが地形等に食われてしまう。この場合、定石とは逆のウィークサイドへのダッシュ攻撃を行ったほうが無駄なく弾幕を展開できる可能性が高かったのである。前もって自機の移動コースとフィールドとの関係の把握ができていれば臨機応変の対応が可能になるのである。

この位置関係で定石のストロングサイドダッシュ攻撃を試みた。

ダッシュ攻撃を開始した時点で自機はフィールド端にめり込み、貴重なショットの2発がフィールドに吸収されてしまう。

その3 ショットの軌跡と障害物との関係

その2のパターンと同様、ショットの軌跡と障害物の位置関係にも気を配る。下のシーケンスを見てほしい。ダッシュ攻撃中に敵機と自機の間に地形がはさまり、ショットが食われてしまった。この場合も、前もって自機の移動コースとフィールドの関係が把握できていれば、臨機応変の対応が可能になる。

このような位置関係のときに、定石どおりストロングサイドダッシュを試みた。

敵機と自機の間に地形がはさまり、ショットがすべて地形に食われてしまう。

これに対応するには、1つはダッシュキャンセルの利用がある。無理して当たらない攻撃を行い、硬直中に逆襲されては元も子もない。もう1つはダッシュアタック入力受付時間の利用である。ダッシュ中のバーチャロイドには、ダッシュアタックの入力を受け付けるための時間的猶予が存在する。よって、自機と敵機の相手に地形が入りそうだと思ったら地形を通過するまで攻撃入力を辛抱すれば、ヒットの確率は再び上がる。

地形がはさまった時点で攻撃をせず、地形が通過してからショットが出るように攻撃時間を調整する。

3 総括

中距離戦をタクティカルに制しようと思うのなら、ショット&ダッシュ時の方向の選択に関しては、以下の手順で2択、3択攻撃が素早く判断できるように訓練されていることが望ましい。

3 ソードアタック

ソードアタックを狙う場合、Zステップを活用して中距離間合いを確保し、接近のチャンスをうかがうのが基本となる。ここでも、敵機と自機との位置関係は重要である。ソードのスイングは、右手のバックハンドの振りかぶり型なので、その軌跡を考慮して常に相手をセンターよりやや左側に捉えるように心がけよう(右図参照)。相手がそれを読んで位置をずらそうとするのであれば、ときどきしゃがみ入力によるソードアタック(左から右へと斬りはらう。すなわち、相手がセンターよりも右側にいる場合に有効)で牽制を行うようにする。

とはいえ、相手もソードの脅威は重々承知であろうから、そう易々とは斬らせてくれないはずである。パイロットは戦闘の主体をあくまでトラジション・ファイトに置き、敵との間合いを中距離に保ちつつ接近するチャンスを狙う、というのが最もベーシックな戦闘スタイルとなる。

次号予告:フェイ-イェン大特集! フェイ-イェンの謎がすべて明かされる!?

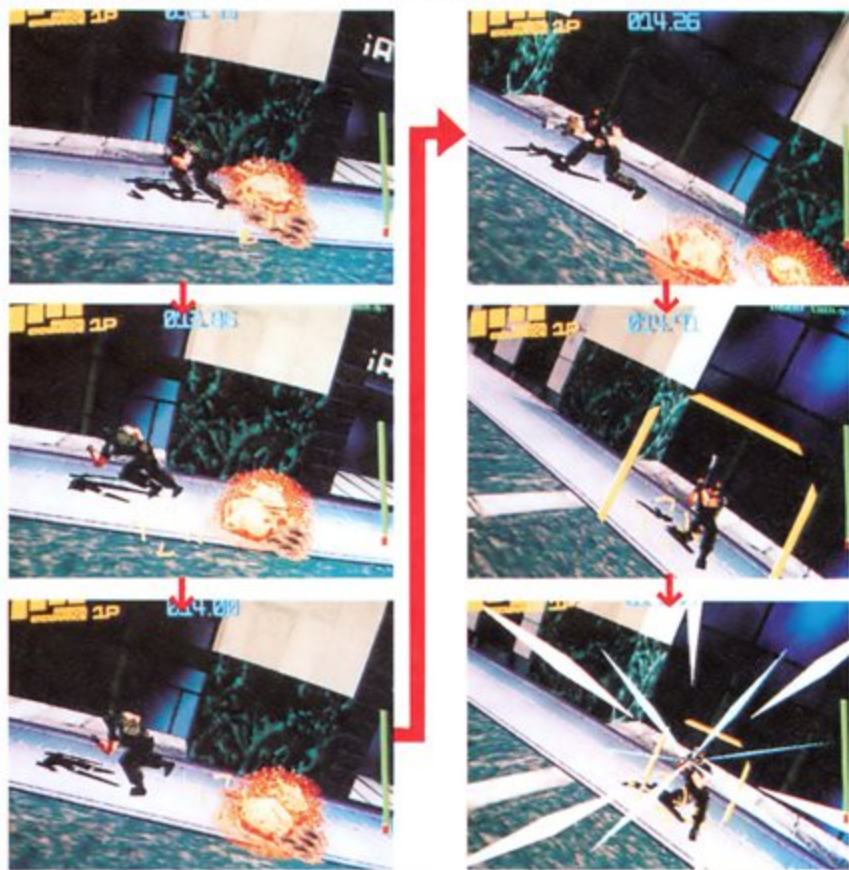
フェイ-イェンの誕生秘話、機体解説、戦闘方法を徹底的に分析する大特集だ。フェイ-イェンユーザーは絶対注目! 期待せよ。

GUNBLADE NY™
Special Air Assault Force

ガンブレード ニューヨーク
●セガ
●稼動日未定
●MODEL2

爽快!! スーパーガンシューティング

今までのガンゲームの敵は単なる標的にすぎなかったが、このゲームの敵はAIによって自律的に動く。弾を避ける、逃げる、隠れるなど、こちらの動作によって毎回違った反応を見せてくれる。だから出現パターンを覚えて高得点、といったテクニックは通用しないぞ。すべては自分の反射神経にかかっているのだ。

アンドロイド兵士の動きを捉えて撃ち倒せ!!

GUNBLADE NY STORY

2005年、夏。各国首脳が集まり国連総会が開催されているニューヨーク市を武装テロリストの一団が占領した。彼らは市を要塞にし、多数の市民と各国首脳を人質にして国際社会に無理難題を突きつける。テロリストたちは某国で開発されたアンドロイド兵士であり、その強力な装甲と重武装を前にして警察では歯が立たない。また一般人のいる都市であるため、軍の攻撃もままならなかった。事態は膠着状態を迎え、タイムリミットが近づいている。合衆国政府は、大統領直属機関であるNCTC（国家テロリスト対策委員会）の試作武装強襲ヘリ「GUNBLADE」の作戦投入を決定。NY奪回作戦（OPERATION APPLE STORM）が開始された。「GUNBLADE」は対テロリスト戦などで市街地対人戦のために作られた武装ヘリコプター。武装は7.62ミリミニガン×2、重機関砲×2まで搭載可能。今回の作戦では20ミリ重機関砲×2にHEDP弾（対装甲炸裂弾）を使用している。

腕や脚から露出している金属パーツが、サイボーグの兵士だと感じさせてくれる。

こいつらに弾丸を叩き込め!!

セガAM2研 OFFICIAL CORNER Express Neo

Vol.18

AOUショーでの公開に興奮の醒めやらない「バーチャファイター3」とAM2研の新作群。今回は注目の3作品の最新の画面を公開しつつ、関係者に多角的に直撃したぞ！

AOUショー直撃速報！ 「バーチャファイター3」この夏ついに登場!!

これが新キャラ〝梅小路葵〟だ!!

今回、初めてその映像が一般に公開された「バーチャファイター3」。AOUショー会場には、初日の開幕時間から、例年の数倍近い人々が来場し、セガブースで次々とモニターに映し出される斬新な新キャラ・葵の姿と、生まれ変わったおなじみのキャラ達の姿に食い入るように見入っていた。今回はセガの中山社長やプロデューサーの鈴木裕部長らが見守る中、史上かつてないほどの大盛況を見せた当日のデモの最新画面を公開するとともに、そのすべてに大接近するぞ!!

驚異のCG映像ニューデュラル！

あたかも「T2」に登場したT1000のように、床から実体化しながら、その姿を現すニューデュラル。水銀のように腰をゆっくりとねじりつつ、なめらかな回し蹴りを見せるデュラルには、多くの人が固唾を飲んだ。

開発時はほぼ一発でOKが出たという葵。1600万色フルカラーテクスチャーの威力は、パイの服同様、鮮やかな着物の柄に絶大な威力と効果を発揮している。一見簡単に見える服も想像を絶する演算処理が必要なのだ。

流派は合気道！

新キャラの日本人女性の名前が、梅小路葵（うめのこうじあおい）だということは、ショーを前にした前々号での鈴木部長インタビューでお伝えしていたとおりだが、謎だった流派は、今回〝合気道〟だと判明!! 日本古流柔術の一派にその起源をもつ武術は、葵の流麗な振り袖の動きをより華麗に見せてくれる。関節技や当て身技などで、相手を制するさまは「3」を象徴する姿だ。

ショー会場ではMODEL3と6キャラ分のデモが！

初日の午後にショー会場入りした鈴木部長をキャッチ！ 4つのモニターの前には、常に幾重もの人垣ができ、ダントツの一番人気を獲得！ 『VF3』はいよいよ始動した。

静かなBGMが流れる中、MODEL3のロゴの上に歩み出てくる葵。デモはすべてMODEL3から出力された本物の映像。モーションキャプチャーした日本舞踊も注目された。

登場とともに、手をついて挨拶し、日本舞踊を舞った後、「いやー！」という若い声を発しつつ、華麗な戦いを見せる葵。パイ、ジャッキー、ラウなど、各流派の違いもわかるほど進化した人気キャラに続き、自慢のボディで〝マスキュラーコントロール〟を見せるジェフリー。関係者だけでなく、多くの人々が見入った約8分間のデモ。その全貌がここに！

CHECK POINT 7 これだけ進化した！「3」のキャラクター

「1」から「2」への進化と同レベルの進化を「2」から「3」で見せたい、と鈴木部長も語っていたとおり、期待以上の進化を遂げて帰ってきた「VF3」。まだキャラのモデリングは最終形態の5〜6割程度ということだが、まずはここで「VF」シリーズの進化を振り返っておこう。よりCGに、そしてより人に近づいた「3」の進化が見えてくるぞ。

バーチャファイター3（AOUバージョン）

リアルタイムリフレクションを実現し、なめらかな金属感を見せるデュラル。これが60フレームで動くのはまさに驚異だ！

バーチャファイター

当時のポリゴン表示の限界に挑んだデュラル。機械的表現が○。

バーチャファイター2

「1」に比べてポリゴンは減ったが、鋭さは増加。その正体は？

CGポートレート

各所に凝ったCG演出満載のポートレート版。「3」誕生秘話も？

バーチャファイター

今見ると懐かしいラウ。キャラから背景まですべてがシンプル。

バーチャファイター2

テクスチャーによって一気にリアルさは出たがまだ角が見える。

CGポートレート

ラウ・パイ親子のカット。どちらも今回の「3」のデモに近い…。

バーチャファイター3（AOUバージョン）

眼球もポリゴンによって制御し皮膚もモーフィングによる表情を作る。さらにシェーディングがかかりリアルさが出る

AOUショー翌日に直撃！ 最新3作品の手応えとこれから！

AOUショー初日の翌日（2月22日）、今回のショーに出展されたAM2研3作品のチーフプロデューサーが集結！ 前日のショーでの感触とこれからの作業をいろいろ聞いてみたぞ。謎だった部分が次々と明らかになる!!

ハードの能力とプログラムの力があってこそ可能になった映像！

本誌■昨日のAOUショーは、「バーチャファイター3」の人だかりが、とにかく大変なほど大盛況でしたが、ショーから1日経った今、いろいろお伺いしたいと思います。まず、すごくインパクトのあったショーのデモですが、このデモのコンセプトというのはどんなイメージで？

鈴木■そうですね。とにかく「バーチャファイター2」が出てから、もうだいぶ経ってますし、みなさんに次の作品をお待たせしていますよね。ですから、このへんで「バーチャファイター3」への期待感を高めていただいてもいい頃だろうと思いまして……。そういう意味では、今回のショーのデモは、当初の目的を達成できたと思います。

本誌■当日は、モニターの前に「MODEL3基板から出力しています」という看板が出されていましたが、あのデモは、どう解釈すればいいのでしょうか？

鈴木■あのデモだけ見ると、みなさんビデオでも流していると誤解なさるんじゃないかと思いまして（笑）。いちおう今回は、MODEL3のデモンストレーションも兼ねていましたので、ちゃんとMODEL3の実機で動いているというのを説明したわけです。

本誌■すると、「VF3」の画面はあんな感じだとイメージしていいと？

鈴木■そうですね。ただし、「VF3」の作業のほうはまだまだこれからですし、ショーに出したMODEL3自体も、まだプロトタイプですから、製品になった時は、グラフィックはまだまだ格段にパワーアップすると思っていてください。そういう意味では、あのデモを指して「VF3」のすべてとは思わないでほしいというのもありますよ。

本誌■それは、すごい話ですね。ところで、デモの内容を詳しく振り返りたいのですが、冒頭で扇を手にした葵の日本舞踊の後に、戦うシーンも数カット入りますが、葵の流派というのは、いったい？

鈴木■もうお話してもいいでしょう

今年は「バーチャファイター3」がメインの仕事だと公言する、おなじみAM2研鈴木裕部長。初めて公開された「3」の新キャラと、これからのさらなる進化について、直撃してみた。

AM2研部長 YU SUZUKI 鈴木 裕

秒間100万ポリゴンを表示！これがMODEL3の全貌だ！

'92年、セガ独自開発の〝MODEL 1〟。'94年、マーチンマリエッタ(当時)との技術提携で完成した〝MODEL 2〟。そして、'96年ロッキード マーチン社との共同開発により、最強のCGボード〝MODEL 3〟が誕生する……。秒間100万ポリゴンを表示し、32段階半透明機能(ガラスや水の表現)、ゾーン・フォグ機能(霧の表現)を搭載するなど多くの驚異的なスペックが見られるが、最大の特徴は、グラフィック・エンジンと、CPUの演算がそれぞれ独立していることだ。CPU演算の負荷に関係なく100%のグラフィック能力を発揮するMODEL3。葵の舞踊シーンはそれを象徴している。

1のサラステージの再現というジャッキーステージに立つデュラル。光源処理の極致だ。

会場で見れたジェフリーのマスキュラーコントロール。顔の表情も微妙に動いて驚かされた。

スペックはMODEL2のじつに3倍以上！

●MODEL3スペック

【グラフィック表示能力】
ジオメトリ演算：100万ポリゴン／秒
レンダリング演算：6,000万ピクセル／秒
1,600万色フルカラーテクスチャーマッピング
トライリニア補間マイクロテクスチャー機能
【光源計算】
エッジ・アンチエリアシング＆マルチレイヤード、アンチエリアシングZ-BUFFER
ハイ・スペキュラー付きグーロシェーディング
フィックスシェーディング／フラットシェーディング
【光源処理】
平行光源
4スポットライト
ポイントライト
【その他】
メインCPU：PowerPC603e
解像度：496×384〜640〜480
【特殊効果】
ゾーンフォグ
32段階半透明機能
【サウンド部分】
CPU：68 EC 000
サンプリングレート：44.1KHz
SCSP×2
MIDI インターフェイス
16bit 64ボイス4チャンネル

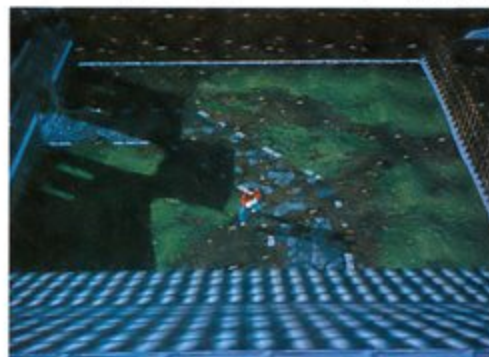
●MODEL2スペック

【グラフィック表示能力】
エンジン：30万ポリゴン／秒
ポリゴン画：120Mピクセル／秒
65,536色(1024カラーパレット)
【シェーディング】
フラットシェーデング
パースペクティブテクスチャー
マイクロテクスチャー
マルチウインドウ
【その他】
メインCPU：32bit RISC CPU 25MHz
解像度：496×384
【サウンド部分】
CPU：16bit 68000
サンプリングレート：10MHz
MIDI インターフェイス
FM音源(YM3438)同時発音6音
PCM音源：同時発音28音2チャンネル出力

ショー会場では、来場者の中に混じってじっとデモを見守っていた鈴木部長。表情も真剣。

が、見てのとおり〝合気道〟です。詳しい技とかは、まだ語れるほどできてはいませんが、デモでも関節技とかかけてましたよね。演出も、霧がかかってて、霧の密度が徐々に変化しているのがわかりましたか？
本誌■ええ。あのデモには、本当に感動して、6〜7回もずっと続けて見入ってしまったんですが、すごく注意深く見ていると、いろんなエフェクトが入っているのがわかりますよね。水が流れたり、雪が自然に降ったり、ジェフリーの砂地での戦いでは砂ぼこりが舞ったり……。このへんも、すべてMODEL 3の威力だと考えていいんでしょうか？
鈴木■そうですね。そのへんのエフェクトは、やはりボードの力が大きいですね。水の演出は〝半透明機能〟が効いていますし、雪や砂ぼこりの演出も微少ポリゴンのコントロールができているから、ああいったリアルさが出せるんですよ。
本誌■キャラの表情も、すごくリアルで驚かされたんですが、あのへんのご解説をお伺いしたいのですが。
鈴木■「3」では、目の眼球も「2」のように単にテクスチャーを貼ったものではなく、ポリゴンでモデリングしてコントロールしているので、動かせるわけですね。あと、ジェフリーが筋肉を動かすシーンも、CG技術で言うところの〝3Dモーフィング〟を応用しているわけなんですが、〝ソニック〟のようなフラットシェーディングの面でポリゴンを変形させるのと、グーロシェーディングのかかった面で変形させるのとでは、計算の規模が違いますから。
本誌■デュラルが、まさにCG技術の結晶とも言えるデキでしたが？
鈴木■あれは反射の計算ができて、はじめてできる表現なんですが、いかにもCGらしいですよね、デュラルは。みなさんが思っている〝CG〟というものののイメージに一番近いと思いますね。でも、技術的に言うと、葵の振り袖が、一番難しいんですよ。

えっ？「3」にはステージがない!?

今回のデモはあくまで、AOU限定とのことだが、ショーのデモを注意深く見ていて気づくのがステージの構成だ。葵の雪の面やジェフリーの海の孤島は、周囲に特に舞台がない。そうかと思えば、ラウが演武する城下ステージは周囲が壁に囲まれており、パイの地下鉄ステージは、地下鉄の線路がリングアウト地帯になっている……。このへんに関して聞くと「ステージによってゲーム性や戦い方が変化するのが3の特徴です(鈴木部長)」との回答が！ すなわち「3」では、ステージによっては壁技のような地形を利用した実戦的な戦い方が生まれてくるようだ。「スポーツではなく格闘を」という鈴木部長の発言の意味がここに見えてくるぞ！

デモでは一瞬ステージの全景も見えるラウの演武シーン(ちなみにこのステージは影丸ステージになる予定？)。壁、柵など周囲の壁の材質によっても影響が出てくる？

ショーデモの中では、壁を使った投げ技も披露したラウ。「3」のコンセプトのヒントがかいま見れた一瞬だ。また、ここでは相手方のパイのキレイな服装にも注目したい。

今回のAOUショー用デモ、そして「VF3」に携わる開発者にも直撃インタビューを敢行。本誌初登場の西村尚武氏（中央）はデモのカメラワークの他、多くを担当。デザインの伊崎和宏氏（右）とサウンド中村隆之氏（左）のコメントも興味深いぞ。

「VF3」スタッフ直撃インタビュー

グラフィック、サウンド、キャラクター…「VF3」はこう変わる！

超ハイスペックなMODEL3を使えば、はたしてどんな映像が可能なのか？　そして、今回のデモは、どのような作り方をされたのか？　デモの詳細と、これからの「バーチャファイター3」の方向性を各担当者が語るぞ！

本当はアキラステージというこの画面、新ジャッキーと葵の受け流し技にも注目！

直線的な虎燕拳のラウの動き。今回は各キャラの動きに緩急のメリハリが感じられ、よりリアルさを実感できる。背景のリアルさもまだまだ増すぞ。

本誌■今回のデモの着手の時期と経緯は？
伊崎■始めたのは、スピルバーグ氏が来てからですから、1月前半からですね。今回のデモでは、まず服の動きを見せる、筋肉の動きを見せる、目の動きを見せるといったポイントから、キャラを選定しました。
本誌■服のデザインはあのまま「3」に？
伊崎■今回のラウ、パイ、ジャッキーの服は、特に1P、2Pどちらにというのはまだ考えていないんですが、評判の良かったジャッキーとかの服はあまり変えないかもしれません。逆にパイとラウのはもう少しリファインするでしょうし、ジェフリーもCGポートレートのデータそのままなので（笑）これからですね。
本誌■デモでは、葵の振り袖も含めて、薄いヒラヒラした生地が自然に動いていましたが。
伊崎■あれが今回の「3」のウリの1つになるんですが、以前から服は動かしたい、というのがあったんですよ。ちなみに、ジャッキーの革ジャンには、まだ革の材質のパラメータが入ってなかったので、布のようにヒラヒラしてましたが、あれはちゃんと革の動きになる予定です。
本誌■葵の着物の柄やパイの服の柄がすごくカラフルで美しいのですが、あれは？
伊崎■これはもう、MODEL3が〝フルカラーテクスチャー〟を使えるようになったおかげですね。MODEL2では、テクスチャーに使える色数が少なかったのをソフトの力で調整していたんですが、MODEL3ではフルカラーテクスチャーとグーロシェイディングで陰影をうまく使い分けることができまして、そのへんがかなり発揮されてますね。特にグーロシェーディングはノーテクスチャーでも陰影がちゃんとつけられるので、今回のデモでもノーテクスチャーの部分は結構あるんですよ。
本誌■葵は扇を持ってましたが、あれは？
伊崎■あれは僕が言い出しました（笑）。今回は、デモで葵の服を効果的に見せたかったので、モーションキャプチャーで撮った日本舞踊を使ったんですが、踊り自体、手ぶらだと絵的に寂しかったので、扇を持たせてみました。武器とかにはならないでしょうが、舜帝の瓢箪のようにどこかに差しておくかもしれないですね。あと、パイも最初はチャイナドレスだったんですが、実際の技では結構見えすぎちゃうので、あの形になりました。
本誌■ステージの見どころや苦労を。
西村■「2」の時は、あまり背景は動いてなかったんですが、「3」では、必ず背景に動くものが入るような演出を考えています。ジェフリー面にいたカモメとかもその1つですね。
本誌■デモでは、BGMがハマってましたが？
中村■今回の曲は、デモの映像を見ながら作ったんですが、意外とハマりましたね（笑）。ゲームに使う曲はまだ全然白紙ですが、「3」では効果音やステージの雰囲気との相乗効果を狙って、各ステージに見合った迫力のある曲ができると思いますよ。
西村■「3」では、ステージに関するエフェクトも、もっと奥行きのある演出が入って、かなり立体的な闘い方ができると思います。グラフィックともども期待してほしいですね。

また1つメドがたったら次の画面を公開しますね

「まだまだ3はこれからです」と鈴木部長。今回は部長サイン入り葵CGを5名にもらったぞ。

最近は、武器とかの軌跡を見せるのに、光の軌跡のエフェクトをかけたりしますけど、葵のように薄い生地でできた振り袖が、腕の動きに合わせて自然に動くほうが、はるかに大変なことをやっているんですね。このあいだスピルバーグさんが来日した時にこれを見て「こんなの見たことがない」と言って3時間ぐらい話し込んだんですが、CGを知っていれば知ってるほど、そのすごさはわかってもらえると思いますよ。これに関しては、単にMODEL3の性能だけじゃなく、プログラマーの力によって実現したといえますね。
本誌■MODEL3の最大の特徴というのは、ズバリ何でしょう？
鈴木■一番の特徴と言えば、コストパフォーマンスの高さでしょうね（笑）。やっぱりアーケードに置くものですから、ボードの値段は100万円以下になると思いますが、これだけの性能でそんなに安いボードは世界中見ても他にありませんから（笑）。
本誌■今回のショーが単なるデモンストレーションということならば、最終的な目標点はどの程度までいきそうですか？
鈴木■「2」の頃からいつも言ってるでしょう（笑）。映画みたいにしたいんですよ。まぶたや眉の動きを、ちゃんとコントロールして、しゃっべった時には、本当にしゃっべってるように口を動かしたいんです。顔の表情を作るのに、顔に肉を盛りつけて、微妙に動かしたいんですよ。だから、今回お見せしたデモは、本当にそのデモンストレーションなんですね。これから先は、もっともっとすごくなると思っててほしいですね。ゲームが完成してから、あのデモを振り返って見たら「3はあんなものじゃなかったね」と言わせるものには絶対なります。「VF2」のサターン版があまりにもよくできていたので、最近はいろんな方から、アーケード不要論のような意見も耳にするんですが、僕は「VF3」は、そんな声も届かないほど超越したモノを作りたいんですよ。「3」では今の技術でどこまでスゴイものができるか、ということをお見せできると思います。

（2月22日、AM2研にて収録）

寄稿　池袋サラ「VF3」を語る

見てきました、「VF3」。MODEL3を使ってのデモは失禁モノです。葵の舞と演武を見た時はキャラ替えしてしまいそうな衝動に駆られました。そんなことは間違ってもないんですけど。でもサラの映像が見れなかったのがちょっと残念。まぁ時間が経つにつれて仕上がってくるだろうから気長に待つことにします。最後に要望なんですけど、サラの服装を上下とも漆黒の革にしてください。お願い。だめ？格好いいと思うんだけど……。

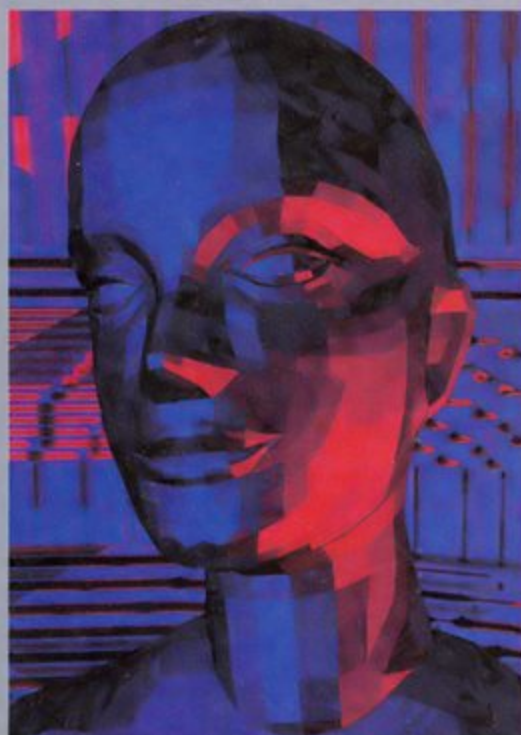
ショー会場では1日中「3」のデモを見ていたとか。お子さんの裕くんも同伴。

そして『サタマガ』読者5名に鈴木裕部長サイン入りCGをプレゼント！➡P221へ!!

シリーズ最高のCGが限定非売品で5万名に！

圧倒的な映像が公開された「バーチャファイター3」。これに先立って発売されていた「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」は、今見ると「3」の映像のイメージ用に作られていたとわかる。最後にして最高のテキに仕上がった5万名用非売品"デュラル編"の内容と見どころを聞いた。

「バーチャファイター3」の発表に合わせるかのように完結する「CGポートレート」シリーズ。最後の仕上げまで参加した、中谷学氏にデュラル編を振り返ってもらったぞ。

Premium Version! DURAL

「2」から「3」へデュラルが進化を遂げる……

各デザイナーが自由に描いたものが多いというだけに、CGアートに近い作品も多い今回のデュラル編。モデリングも「1」「2」のように角のあるものから、「3」のようなものまで多彩だ。

一説には影丸の母の月影とも言われているデュラルだが、今回のポートレートシリーズには、何体ものデュラルや、デュラル対デュラルのシーンも…。はたして「3」のデュラルの正体は？

中谷■非売品の「デュラル編」は、今までのキャラのものと違って、かなりデザイナーのイメージが自由に表現されたものになっています。あまり「バーチャファイター」のストーリーにこだわらず、光の反射や屈折などのエフェクトに凝ったものが多くありまして、中には昔流行った"セクシーロボット"のようなものもありますね(笑)。どちらかというと、絵1枚1枚が、そのままポスターにできるような感じでしょうか。

今回の「デュラル編」の場合は、特に「バーチャファイター3」に登場するデュラルのイメージを「VF3」デザインルームで検討し、まったく新しいビジュアルにトライしています。ですから、黒とか白とか銀とか、いろんな色のデュラルがいろんな形で登場します。中にはサターン版「2」のエンディングにあったような半分素顔が出ているようなデュラルや、デュラルどうしで戦っているシーンなどもありますから、「3」へのイメージとしてもぜひ見てほしいですね。

今回は限定品とはいえ、CGが好きな人なら絶対欲しくなるようなグラフィックが数多く収録されていると思います。CGとしてのレベルもシリーズ最高のものなので、期待しててください。

好評発売中！

バーチャファイターCGポートレートシリーズ

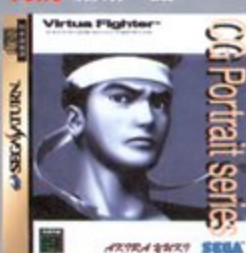
全10キャラ分がそろった「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」。パッケージの帯についている応募券5キャラ分1口で、非売品のデュラル編が当たるチャンスが！　締切は3月31日だぞ。

Vol.1 サラ・ブライアント

●'95年10月13日発売
●収録CG：23点
●曲：高原由紀「Dancing Shadow」

Vol.2 ジャッキー・ブライアント

●'95年10月13日発売
●収録CG：36点
●曲：光吉猛修「Believe In Love」

Vol.3 結城　晶

●'95年11月17日発売
●収録CG：28点
●曲：光吉猛修「夏の嵐」

Vol.4 パイ・チェン

●'95年11月17日発売
●収録CG：30点
●曲：高原由紀「Oh, My Shinin' Star」

Vol.5 ウルフ・ホークフィールド

●'95年12月8日発売
●収録CG：35点
●曲：西田剛「CHAIN REACTION」

Vol.6 ラウ・チェン

●'95年12月8日発売
●収録CG：27点
●曲：光吉猛修「金色の雨」

Vol.7 舜帝

●'96年1月26日発売
●収録CG：28点
●曲：光吉猛修「胃袋の夢」

Vol.8 リオン・ラファール

●'95年1月26日発売
●収録CG：25点
●曲：西田剛「Winner or Loser」

Vol.9 影丸

●'95年3月1日発売
●収録CG：26点
●曲：光吉猛修「誰も知らない」

Vol.10 ジェフリー・マクワイルド

●'95年3月1日発売
●収録CG：26点
●曲：光吉猛修「あの波を越えて」

●セガ
●アーケードゲーム
●4月登場予定
●ST-V基板

「バーチャファイターキッズ」4月に緊急登場！

↑Pプレイ時などに乱入すると、なんと画面上の対戦キャラが、ビックリした顔をしてこちらを向く。かわいいぞ。

AOUショーでは、隣の「バーチャファイター３」のデモに負けず、対戦台が人だかりで盛況だった「バーチャファイターキッズ」。当日のショーに出展されたAM２研の３作品の中で、一番開発が進み、アーケードへのリリースも３月末から４月上旬に決定していたので、プレイヤーもガンガンプレイして、いろんなシーンを発見していたみたいだぞ。ボードのほうも、ST-V基板だから、サターン版が早くほしくなったんじゃないかな？　まずは最新の画面を見てくれ。

舜帝の瓢箪がジャワティに！これがもう１つのバーチャ広告だ!!

この「バーチャファイターキッズ」には、「シンビーノ ジャワティ ストレート」の"バーチャ広告"が各所で見れるのは、前号でも紹介したとおり。でも、じつはこのバーチャ広告、ジャッキーが勝ちポーズの時にPRするだけでなく、舜帝の瓢箪もジャワティの缶にされているのだ！　汗をかいたらジャワティを飲め!!

初公開の舜帝。キャラセレクト画面でおだやかな顔が、選んだ途端けわしい顔に！うひー。

舜帝を選べ！　だあー!!

チョコンと座盤鉄で座ったところをキャッチ。お酒の瓢箪の代わりにジャワティが腰についてるのだ。

酔歩転身肘（Ｐ＋Ｇ）など特定の技をかけると腰のジャワティをグイッと飲む。「VF２」と同様、飲むごとに攻撃力が５％アップするぞ。

キッズだからお酒はダメ!?

各キャラは、特定の技を出す際に怒った顔を見せる。顔が大きいからハッキリわかるぞ。

勝利ポーズでニッコリと微笑むリオン。画面表示もこのように、ひらがな表示に変更。

「キッズ」の新表情に注目。しゃがみ中に上段攻撃を受けるとアッと驚きつつ避けるぞ。

表情豊かなキッズに注目！

技自体は「２」に準じている「キッズ」だけど、キャラの表情が豊かだから、プレイしてて楽しいことうけあい。この他にも、相手が派手に吹き飛ばされる大技や、ゲームのスピードアップで爽快感もさらにアップしてるぞ。

AOUショー直撃インタビュー２

隠し要素も満載！「２」でも「３」でもない「キッズ」の魅力！

このインタビューの後にショーの一般公開に行くということで背広姿の大崎氏。ショー１日目の感想と現状を聞いた。

「バーチャファイターキッズ」チーフ
大崎　誠
MAKOTO OSAKI

本誌■ショーでも大盛況だった「キッズ」ですが、現在の完成度は？

大崎■７割ってところですね。キャラのモデリングとか、背景とかはほぼできてるんですが、「キッズ」ならではのカメラアングルとかがまだ入ってませんし、技の当たり判定などもこれから調整するところです。

本誌■ショーでの反響と感触は？

大崎■みなさんには、十分笑って楽しんでもらったみたいですね（笑）。やっぱり「VF２」で慣れてる人も多いので、プレイされる方もすんなり遊べたようですし、「キッズ」で新しく入った要素も、いろいろじかに感じてもらえたと思います。

今回のショーバージョンには、ロケテ版の頃と全然違う新しい演出もたくさん入ってまして、例えばアキラの猛虎硬爬山とかでフィニィッシュすると、相手キャラはドカーンって飛んでいってしまうんですよ（笑）。ショーで見つけた人には「ああ飛んでるよー（笑）」ってウケてましたし、手ごたえは十分ありましたね。

本誌■ゲームスピードが「VF２」に比べて若干速くなったそうですが？

大崎■キャラの顔の大きさが大きさですから（笑）、じつは「VF２」に比べて、２割増しぐらいにスピードを速くしてるんです。これがかなりいいテンポになってまして、一度これに慣れちゃうともう「２」とかには戻れないってぐらい気持ちいいんですよ。

本誌■キャラの喜怒哀楽の表情も豊富ですが、特に見てほしいものは？

大崎■「キッズ」では、顔が大きいだけでなく、カメラワークも各シーンに連動してますので、ハッと驚く表情や、乱入時の「俺っスか？」みたいなかわいい表情は、ぜひ一度は見てほしいと思います。まだこれから、エフェクト関係を含めてもっと楽しくしますので、期待して下さい。

ショー会場では、大きなキャラのポップが目立った「キッズ」。２Pカラーもできてたぞ。

全業界が注目！ 新メディア バーチャ広告の明日を語る！

「バーチャファイターキッズ」以前から展開されていた〝ゲーム内広告〟こと〝バーチャ広告〟。なぜか最近になって盛んになってきたこのバーチャ広告の有効度と意義、そして将来の展望をAM2研広報のトップが熱く語る！

AM2研パブリシティマネージャー
黒川文雄
BURNING PUBLICIST

本誌ではもうおなじみのAM2研広報の最高責任者・黒川氏。自称バーニングパブリシスト（燃える広報マン）が、バーチャ広告によって目指そうとしているゲーム業界の新たな可能性とは……？ 第3次アーケード改革のウェーブは目前に見えている！

黒川■もともと、私は映画関係の仕事をしていた経歴があるのですが、映画の世界で"プロダクト・プレイスメント」と呼ばれる手法があります。例えば映画の主人公が特定のブランドのジュースを飲んだり、ロゴ入りの服を着たりして、その商品を自然な形でPRをするものです。このような手法は、テレビドラマと同じ、テレビモニターを使っているゲームにおいても、1つの広告メディアとなりうるのではないか、という考えが私にはもともとあったんです。近年、ゲームの映像はテクスチャーマッピングなどの3DCG技術によってリアリティを増し、その一方で巷のアーケードには10代〜30代まで、非常に幅広いお客さんがいらっしゃっていると。これはもう広告展開をする場としては最適なわけです。今回は大塚ベバレジさんとの本格的な契約になりまして、金額的にも数千万円と、かなり大きな金額が動いていますが、その宣伝効果はそれ以上のものがあると僕らは確信しています。

例えば「VF2」は現在全国に約2万台普及し、今でも1台平均約2万円のインカムを稼いでいます。1プレイ100円で単純計算すると、じつにのべ400万人への宣伝効果があるわけです。これを全国テレビの視聴率に換算すると約7.6%。しかもこれは1年〜2年以上毎日稼働し、サターン移植の際にはさらに目に触れると。これはもう宣伝効果絶大ですよ。

もはや世界観が確立してしまった「VF3」ではこういった展開は予定していませんが、こうした広告展開は、例えばまったく異業種の商品広告を扱えば、こちらはセガのアミューズメントスポットや流通、小売店などでその商品を宣伝できますし、相手方からも例えば、酒屋さんや薬屋さん、コンビニなど、従来はありえなかった方面からその新作の宣伝をしてもらえる可能性があるわけです。

ゲームというものが登場して、まだ20年弱ですが、そろそろ我々は新しいマーケットに乗り出し、ゲームのステイタスを映画やテレビ並の〝文化〟なり〝メディア〟なりに進化できるものと確信しています。その第1歩として、今後のバーチャ広告には注目しててほしいですね。

「キッズ」では左のロゴが広告看板など挿入されている。じつは他にもう1つ商品があるらしいぞ…。

約400万人へのPRが1年以上続く これはもうまったく新しい広告ですよね

ゼガAM2研の挑戦！ バーチャ広告の変遷を振り返る……

「バーチャストライカー」て本格的な展開の始まった〝バーチャ広告〟。最初の頃は、単なる話題作りに見られがちだったこのバーチャ広告も、よりメジャーな作品で展開されていくにつれ、その認識も徐々に浸透してきた感じだ。「バーチャファイターキッズ」では、ゲームに絡め、よりストレートに商品のPRを見せてくれるだけに、一見の価値はあるぞ。

デイトナUSA
'94年5月

AM2研作品のバーチャ広告の最初は、実はこれ。全40台の車の中に車雑誌「Car EX」のロゴが入った車が登場。同誌で約半年間掲載された記事展開も好評だった。サターン版にも当然移植。

バーチャストライカー
'95年5月

サッカースタジアムの看板に2002ワールドカップ招致委員会、JVC、AKAI、JTA、SEPといったクライアントが登場。「進め／電波少年」の乱入もあり、バーチャ広告は一気に話題になった。

ファイティングバイパーズ
'95年11月

若者に先鋭的なイメージのあるペプシ。「バイパーズ」では、その世界観とペプシのイメージがマッチすると合意し実現。ピッキーのスケボーや看板、トラックなどにロゴが。全国大会も協賛。

バーチャファイターキッズ
'96年4月

キャラの顔が大きく、表情の出しやすい「キッズ」。格闘＝汗ということで、健康飲料を手掛ける大塚ベバレジとの契約が成立。今回はジャッキーと舜帝がシンビーノ ジャワティストレートを持ってインパクトのある演出が。

全キャラ？初公開「ソニック・ザ・ファイターズ（仮）」

●セガ●アーケードゲーム●今夏登場予定●MODEL2基板

以前のよりモデリングがかなり改良されたテイルス（左）。プロペラ飛びや滑空攻撃など、各キャラの得意技も見事に再現されていたぞ。

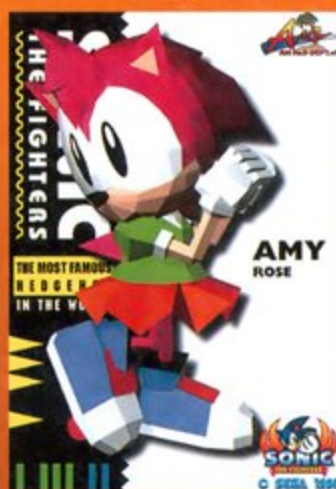
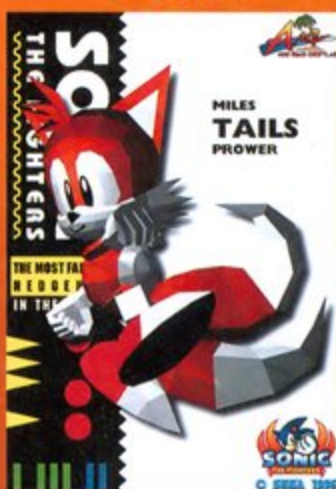
このファングのステージはマットに魔法のじゅうたんが張られているため、ステージ全体が空中をユラユラ飛んでいるのだ。目が回る？

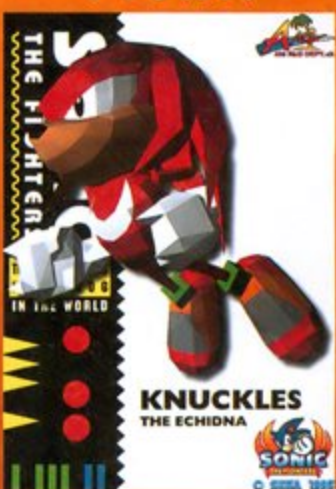
昨年末に緊急発表され、注目を集めていた「ソニックのCG対戦ゲーム（仮）」。ショー当日は、タイトルのほうも仮称ながら「ソニック・ザ・ファイターズ」といったカッコいいロゴも作られ、業界初公開の画面が話題をまいていたぞ。ちなみに、ショーバージョンの開発度は50%、各キャラで数個の必殺技も確認できた他、AM２研オリジナルの新キャラ２体（ビーンとバーク）や、MODEL２の３D CGモーフィング機能を使ったボヨヨンとした表示など、楽しさは満点。次号の新画面公開に注目だ！

打倒エッグマンに立ち上がったファイター達！

ソニック

シリーズの主人公だけにショーでの使用率も高かったソニック。多彩なパターンで出せるスピンアタックが強力！

エミー

女の子キャラらしいコミカルでうれしそうな動きが好評。ピコピコハンマを使った〝あっちむいてホイ〟も楽しいぞ。

テイルス

ソニックの弟分のテイルスは、２本のしっぽをプロペラ代わりにした投げ技が派手。でもまだおとなしめな感じも？

ナックルズ

性能的にはソニックに匹敵する強さのナックルズ。スピンアタックや滑空攻撃やナックルパンチなど人気が出そう。

AOUショー直撃インタビュー３

スタッフは「バイパーズ」チーム！ サターン版

ショーに向けて、急速にゲームも仕上がってきた「ソニック」。今回は掛け持ちのサターン版「バイパーズ」の近況も聞いたぞ。

「ソニック・ザ・ファイターズ（仮）」チーフ
片岡　洋
HIROSHI KATAOKA

本誌■「ソニック」は、AOUショーで初めてのお披露目となりましたが、いきなり全キャラ揃っていましたね？

片岡■いちおう使用キャラ８体とボスキャラの２体は入っていたんですが、本当はまだまだ詰めたいところがあって、ようやくお見せできたという感じでしたね。

本誌■ショーでは、AM２研さんオリジナルのキャラも２体いたようですが、あれの設定は？

片岡■１匹はキツツキとかじゃなくて、ダイナイトダックという生き物（笑）のビーンですね。得意技は爆弾攻撃でして、昔からのセガのファンの人には懐かしいかと（笑）。あと、もう１匹はパワータイプということで、オラウータンという案もあったんですが、とりあえずロシアに棲息する白熊のバークになってます。

本誌■ゲーム的には、ガードボタンの代わりに〝バリアボタン〟があったり、リングが飛び散ったりするシーンがありましたがあのへんは？

片岡■やはりソニックが題材ですから、いろいろ取り入れてるんですが、〝バリアボタン〟は、従来のキャラと違ってソニック達の手足が短いことと、初心者向けということで、普通のガードとは違うものにしてみました。それと、リングは視覚的にダメージがわかるようになってまして、今は受けたダメージ量にあわせてリングの飛び散る数も変わっているんです。今後はリングを拾うと少し体力が回復するような要素も入れる予定ですよ。それと３ボタン同時押しの〝避け攻撃〟も、従来の上下方向の駆け引き以外に、横方向の駆け引きも入れるために入れてあります。

本誌■アメリカのアニメみたいに、キャラがペッチャンコになったりする表現も新鮮でしたが？

片岡■ああいった表現（３Dモーフィング）は、もともとMODEL２ならできないわけじゃなかったんですよね。たまたま今までの「VF」や「バイパーズ」などで、そういう表現がキャラの雰囲気に合わなかったので。ただ、今回のショーバージョンで、ようやく基本的なシステムの土台ができあがりましたので、これからはビックリ箱のような演出をたくさん入れて、もっと楽しくしたいと思います。エッグマンのメカ軍団とかも、いろいろ登場させる予定ですので、期待しててほしいですね。

ストーリーも見えてきた！ 戦う目的はコレだ!!

このステージ以外にもきのこの山ステージや氷のステージなど楽しいステージが満載。ソニックらしくリングも飛び散るぞ。

SONIC THE FIGHTERS STORY

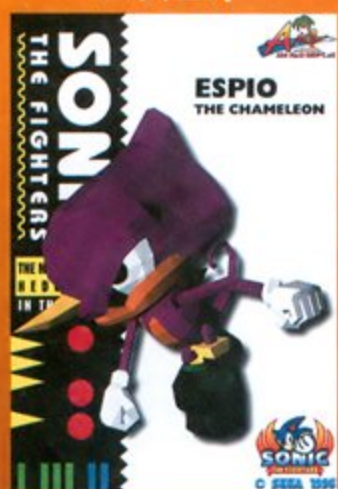
世界征服をもくろむ悪の天才科学者ドクター・エッグマン。今度はなんと、ソニック達の手の届かない宇宙にデス・エッグの建造を始めてしまう。発明好きのテイルスが作った宇宙船に乗れる定員は、たったの1人。起ち上がったソニックら8人の仲間達は、一番強い者が宇宙に行こうと決めるが……。夢の対決がいよいよ始まった!!

ショーでは全10キャラも勢ぞろいし、今後の詰めが楽しみな「ソニック」。「VF」でいうガードボタンがバリアボタンになってる点など、今までのAM2研の格闘ゲームとはちょっと違うモノになる予感も……。続報に期待だ！

ショーでは、AM2研オリジナルのダイナマイトダックのビーンと白熊のバーク遊べたぞ。

宇宙に行くのはたった1人！

AOUショーの当日には、対戦が主流でボスのメタルソニックとエッグマンを見た人はほとんどなかったようだけど、とりあえず当日公開されたポップで全キャラを紹介！

エスピオ

32Xソフト「カオティクス」でナックルズとパートナーを組んでいたカメレオンのエスピオ。ベロ攻撃が意表をつくぞ。

ファング

GGソフト「ソニック&テイルズ2」で活躍したトレジャーハンターのファング。コルク鉄砲でポコポコ撃つのが痛快。

中ボス：メタルソニック

宇宙要塞デスエッグへの侵入者を見張る中ボス(?)メタルソニック。腕はアタッチメントでレーザーを撃ってくる?

大ボス：ドクターエッグマン

世界征服の野望に燃えるエッグマンは、今度は宇宙で待ち受ける。自慢の新メカの数々の登場にも期待が集まるね。

「バイパーズ」も好調開発中!?

ところで片岡氏は現在サターン版「ファイティングバイパーズ」の移植にもチーフとして参加中。気になる現状と今後をついでに聞いてみたぞ。意外と開発は進んでる？

脱アーマーがポイント？

ここのところは、AOUショー用に「ソニック」のほうを作り込んでいたため、大きな進展はまだとのことだが、「とりあえず、すべてのステージを移植できる見込みは、すでについた(片岡)」とのこと。右に山中氏作製の脱アーマービジュアルを初公開しつつ、現状を報告しておくぞ。

ステージの中で一番悩んでいるのがこのハニー面。壁に映る影をどうするかが問題とか…。

現在サターン開発機材上でできているキャラの一人ジェーン。脱いでもシンプル。

アーマーが取れてもスケボーはついたまま。ペプシロゴは変更の可能性も……?

女性キャラながら強さは1、2を争うグレイス。サターン版も人気が出そう。

「VF2」に比べ、顔のポリゴンは増えているという「FV」。ラクセルの再現度は?

サターン版ではバランス変更した「1」が入るかもと片岡氏。サンマンも変わる?

キャラとしては、やや分が悪いと言われるトキオ。キム○ク顔は再現できるか?

今回のグラフィックの中で一番注目のハニー。雛形あきこ風のポーズがグーです。

ジェーン同様、サターン開発画面でできているもう1人のキャラ、バン。渋いぜ。

SPECIAL ISSUE! VIRTUA COP

AM２研
オフィシャル攻略講座

バーチャコップ 超上級編 9段への道

FOR LAST SUPER COPS!

講師 AM２研・ウメ

前号では「バーチャコップ」全ステージクリアに必要なノウハウを伝授したが、今回はさらに段位認定のトータルポイントや、スコアを稼ぐためのテクニックを紹介しよう。目標は30,000点だ！　目指せ9段!!

通常スコアの目標1,000万点 トータルスコアの目標30,000点!!

アーケードモードのスコアは1,000万点、段位認定のトータルスコアは30,000点を目標に頑張りましょう。９段は必ず出せるぞ！　ども、ウメです。今回は超上級編ということで、点数稼ぎにこだわってみました。前回の攻略記事と合わせて読んでください。

SUPER TECH その１ 点数稼ぎ

ここでは、点数稼ぎに必要なちょっとしたテクニックを紹介しよう。トータルポイントを上げるのに役立つはずだ。

ミスしなければ、とりあえずクリアは可能だが、スコアを稼ぐがないとトータルポイントは上がらないぞ。

手榴弾で稼げ！

敵が投げてくる手榴弾とオノはそれぞれ300点。小さなスコアだが、これで点数を稼ぐことが可能。確実に３回投げさせてから倒せ。

3回目で撃て！

３回投げてきたら自動的に引っ込んでしまう。

壊して稼げ！

モノを撃って稼ぐことも可能だ。ステージ３の後半は壊せるモノがいっぱいなので、敵のラッシュの区切りの時に狙っていこう。

1発で5,000点

開発ルームにあるディスプレイは1発につき5,000点入る。狙え！

1発で100点

ステージ１倉庫のクレーンは100点。あとは自力で調べよう。

ボス戦で稼げ！

各ステージのボスにダメージを与えないようにして、飛んでくる弾だけを打ち落とす。本体を倒さない限り理論上無限に撃ってくるぞ。

ひたすら粘る！

粘りすぎると弾数が増えてくるので、ほどほどに。BGMが２ループ目に入るぐらいまで。

SUPER TECH その２ 多くの敵を倒す

攻撃の意識がないフェイントの敵も狙うようにしよう。人質とニアミスし、なおかつ囮であっても積極的に。

BODY COUNTの目標値は60以上。そのためには、囮の敵を倒すことが必要不可欠だ。

ステージ１序盤

左から囮の敵が出現すると同時に、人質が顔を出す。人質が出てからでは間に合わないので、それよりも早めに先読みして撃つ。ガンルーズネスが大きいと人質に当たってしまうので、９〜15ぐらいにしておくのがミソ。

ステージ２中盤

まず左の敵が出現するまで待ち、その敵が見えたら１発で倒す。その後、ダンプ上の敵に向かってスクロールが始まったら、人質を追いかける敵を１発でしとめる。順番に注意しよう。

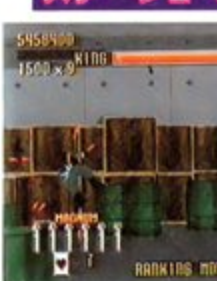
CHECK POINT 誘爆は狙うな！

ドラム缶の誘爆で敵を倒しても、評価の重要項目であるBODY COUNTの数に含まれない。必ず自分の弾で１人１人倒していけ。

SUPER TECH その３ さらなるスーパーテク

バーチャコップを楽しむのなら、ここまでこだわってほしい。

どんなときでも３発追い撃ちを心がけるように。自ずと結果はついてくる。

ステージ2　ボスの親衛隊

こいつらザコに対しても、３発追い撃ちを狙っていこう。

スクロールに追いつけ！

倒した瞬間に次の敵に向かってスクロールが始まってしまうと、３発攻撃が難しくなる。出現パターンと次のスクロールがどの方向なのかを完全に覚え、追いついて３発打ち込む。

最後に……

前後編にわたってお送りした攻略記事はいかがでしたでしょうか。バーチャコップはホントに楽しいゲームですので、この記事を参考に再度やり込んでもらえたら幸いです。みなさんもぜひ、９段を目指して頑張って下さい。（AM2研・ウメ）

Special Thanks：ニフティサーブ　セガステーション内バーチャコップ会議室

『サタマガ』&AM2研 公認 「バーチャコップ」日本一ランキングアタック最終結果途中発表!!

いよいよ大詰めを迎え、一気に盛り上がってきた『サタマガ』&AM２研杯「バーチャコップ日本一ランキングアタック」大会。最終締切の２月29日（当日消印有効）は、もうこの本が出る頃には過ぎているが、今回は最終間際でドッと届いた応募の最終途中結果を公開しておこう。残りの当日消印分で、どれだけ記録が延びるか、次号で決着だ！

VIRTUACOP OFFICIAL RANKING RESULT

SCORE	12619800
TOTAL SHOTS	3625
EFFECTIVE HITS	2321
JUSTICE SHOTS	24
BODY COUNTS	666
1ST SHOT TIME AV.	0.486 SEC
MISSION CLEAR RATE	100.0 %
TOTAL POINT	34611 PTS
AND YOUR RANK IS	9段

日本一は？

AM２研より

編集部に２月29日現在までに届いた応募ビデオは、一気に高記録が続出し、前号までのトップ３は、すべて入れ替え。トップを取った神奈川県のK.S君は、徹底的なボス戦稼ぎを実行し、この高記録をモノにした。ちなみに、現在までに届いた９段は13人、８段に至っては、31人と、ここにきて予想以上の高段位認定者がでてきた感じだ。特注品のAM２研カラーブルゾンは誰の手に？　次回発表を待て！

2月29日現在

①神奈川県・K.S（9段・34611PTS）

②神奈川県・内山寛（9段・33313PTS）

③神奈川県・松永博（9段・33252PTS）

AM2研㊙情報局 VIRTUA SURF

読者のみんなからの質問にAM2研が直接答えてくれる「バーチャサーフ」オフィシャル出張局。前号休んだ分ネタも豊富だぞ?

鈴木裕部長サイン入り「VF3」梅小路葵CGだ！

●「バーチャコップ」のCGポートレート、またはCGイラスト集はでないのでしょうか？（宮城県・前雄介）

AM2研■具体的な販売の計画はまだないんですが、アーケードの1、2とサターン版1のために作ったCGとイラストを合わせると、もう一冊の本になるくらいのものができてます（今度こそソフトバンクさんお願いしますよ!?)。ちなみに、3月19日にホーム社より発売予定の「バーチャコップ」小説第2巻でも新作CGが発表されます。では、ここで「バーチャファイター」ファン必読の新刊「東京バーチャ物語」を紹介しましょう（写真左下)。

●徳間書店から発売されたコミック「レジェンドオブサラ」が、デジタルコミックとしてリリースされるそうですが、これはどういったものですか？（埼玉県・中野恭子・18歳）

AM2研■こちらはサターン用隠し玉として、極秘開発中です。このコミックは雑誌連載当時から鈴木部長をはじめとする開発チームからとても評判がよく、部長自ら指揮をとっての今回のデジタルコミック化となりました。サターン再生ソフトですから効果音やBGMもバッチリ。もちろん音楽は、本家AM2研サウンドチームによる制作ですよ。詳しくは近日に。

●「VFキッズ」も「3」も出ることですし、今度こそジャッキーを主役にしてくれませんか？（東京都・小林圭二）

AM2研■設定上の主人公はアキラで変わりませんが、今回の「キッズ」でのジャワティータイアップで、この夏のジャッキーはいろんなところでジャワティーを飲んでいるはずです。主役交代も近いか？　ちなみに、4月18日（木）から7:00～7:30で新シリーズが放映予定のアニメ「バーチャファイター」の主題歌をAM2研の光吉くんが唄うことに！　放映を待て!!

フルCG攻略マンガ「東京バーチャ物語」。白夜、定価1,000円。3月30日発売。これは必見。

サラの話題が出たところで、ガレージキットの宣伝もしておくぞ。左は㈱アートストームより発売中の1／6サラ。定価8，800円。寺田克也氏のイラストを元にしたリアル版だぞ。

ついにテレビに進出した光吉君。アニメ版アルバムは5月29日に発売されるぞ。

そろそろプライズ用の賞品も出てきた「バイパーズ」。リアルタイプは必見のデキ。

●「ファイティングバイパーズ」の使用キャラを2Pカラーにする方法がわかりません。単純な質問ですみませんが、ぜひ教えてください。（京都府・前嶋美保子）

AM2研■スタートボタンを押しながらキャラを選択すると、2Pカラーのキャラが出てきます。自分の好みのほうを選んで楽しんでください。では、最後はお約束のサインCGをお見せするぞ。

これが今回のインタビュー中に鈴木部長からプレゼントされたサイン入り葵CG。次号でプレゼントするぞ。

AM2研ギャラリー

描く題材も「バーチャファイター」以外にたくさんでてきた2研作品。大募集中だ。

◀京都府・M-LMI-L

最近送られてくるイラストの人気度で1、2を争う「バイパーズ」のハニー。描き手の個性も出る？

◀宮城県・結城達也⑫

「バーチャファイター」キャラの中で最年少のリオンくん。ここまで幼いと、憎らしさがなくていいね。

◀東京都・亜樹⑮

「3」のキャラも公開され、悪人面(？)になってきたラウ。たまにはこんな渋いのもいいかな？

◀茨城県・モト・コンボ

キッズキャラも意外と人気の「バーチャファイター」。サターンへの移植発表もそう遠くないうちに……。

◀秋田県・ONG初美

CMブルゾンコナーナーへの応募なのに、ひょんなことからこちらに採用。いろんなハニーがいるね。

◀京都府・桑山圭

穴馬的な人気のある「コップ2」のジャネット。小説1巻目も発売中だからジャネットファンは買おう。

ハガキ大募集！

採用者から抽選でTシャツ&αが当たるぞ!!

AM2研と「サタマガ」編集部共同製作の特製Tシャツ。デザインは有井伸孝氏。

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品(音楽を含む)への意見や要望も、制作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には抽選で特製Tシャツ+αをあげちゃうからね。

【AM2研Express Neo応募先】AM2研へのご意見、ご質問、イラストなどは、〒103 中央区日本橋浜町3-27-6　平田ビル2F「セガサターンマガジン」編集部「AM2研EXpress Neo」まで送ってね。また、プレゼントの応募先も同じ宛先で「○○プレゼント係」まで送ってください。

NEW RELEASE TITLE CHECK!
発売前テストプレイ

セガサターンソフトレビュー
SEGA SATURN SOFT REVIEW

3月と言えば、企業にとっての決算期。というわけで、今期に間に合わせるためにソフトも一斉に発売されるこの頃。まずは3月の第一波がやってきたぞ！

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ

構成員 ●出口かおり ●鈴木あつこ ●みにぃ小梅 ●INDY ●青山ようこ／他

どうも、初参加のINDYです。誕生日にサターン買ってもらって（ついでに）仕事もできて何かいい感じ。ちなみにバーチャ2は持ってません。（INDY）

Game Mania Group ハイローラーズ

構成員 ●池袋サラ ●ロンドン小林 ●居酒屋カゲ ●ガイア佐伯 ●元祖王様

ここ1カ月ほど仕事もせずゴロゴロしてたんでプチ世間知らず。あ、でもチョコが健康にいいとか、昼のワイドショー情報には詳しくなっております。（居酒屋）

Guest Game Writers ゲストライターズ

構成員 ●高坂亮一 ●TETSU ●リアル鈴木 ●綱島不二屋 ●猪野清秀／他

AOUにて。アーケード作品の不作ぶりには涙が出る。亜流の格闘、パズル、続編……。今年は前途多難か!? とりあえずはバーチャロンを極めよう。（TETSU）

発売予定ソフト（3月8日～3月22日）

おまかせ！退魔業（セイバーズ）

発売中（2月23日発売）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.33

●セガ
●5,800円（全年齢推奨）
●ADV
●バックアップ（3コ）
●1人用

退魔パワーにおまかせ！
特撮美少女戦士セイバーズ3人がサターンで大活躍。妖怪たちを退魔パワーで封印せよ。

テレビ番組ノリの変身シーンが待っているぞ！

変身シーンの恥ずかしさったら

オープニング＆エンディング、アイキャッチまで入って、まるで「トトメス」を彷彿させるようなバカっぽい作り。しっかり、おっとり、バカってのはややマンネリ気味だが、やっぱアイドルもんはこうじゃなきゃぁな。ショート仕立てだからテンポもよくそこそこシナリオも楽しめる。が、シナリオ重視のせいか易しすぎて解く楽しみは得られないけど。あと取り込み画像がイマいち美しくない。カメラアングルがわりといいだけにちょっと惜しい。とはいえ桂正和なんかも登場してたりと意外な楽しみもあって◯。（かおり）

7

好みの娘がいたらどうぞ

あ～、ぎごちない演技がういういしくていいなぁ。アイドル物のゲームってゲーム部分がおろそかになりがちなんだけど、これは結構しっかりしてて楽しめる。ムービー見たさで遊ぶんじゃなくて、日曜の朝にやってるような番組を観る感覚で、なんとなく遊んじまうんだよな。3人の誰についていくかで体験するイベントが違うし、オマケ的なムービーもグー。なかなかいいっすよ。惜しむらくは、アクションシーンでの各キャラの個性と露出度の低さか。アイドルはそんなに好きじゃないけど、楽しく遊べました。（居酒屋）

7

作りの丁寧さに驚き

多分にイロモノ臭いのが気になったが、やってみると結構丁寧に作り込まれていて驚かされた。テキスト表示のメッセージ1つとっても、おざなりにしていないあたりは、手慣れた印象を受ける。フィールドは結構広いが、縮小マップに目標が表示されていたり、ダッシュ移動できたりと、ストレスが溜まらないよう配慮されている。選んだパートナーによって、見られる映像が変わったりするところも、今更ながらツボを押さえていると言えよう。タイプとしては古いが、ハードの性能をうまく生かした良作だ。（高坂）

8

FIFAサッカー96

3月15日発売

使用サンプルの完成度 90%　難易度 普　平均点 5.66

●EAV
●5,800円（全年齢推奨）
●SPT（サッカーゲーム）
●バックアップ（4コ）
●1人～6人用（対戦・協力）●タップ対応

世界の代表チームが集結！
世界の代表チームが勢揃いの定番ゲームがパワーアップ。チームも251チームを収録！

実際の選手が躍動する姿に感動するかも!?

迫力はもう少しかな

最初に思ったのはキャラの大きさ。結構よく動いてくれるんだけど、ちょっと小さいんで今ひとつ迫力にかけてしまうのが残念。まあ、カメラモードを変えればいいんだけどね。後は操作キャラクターの切り替えがちょっと鈍く、思ったように選手が動いてくれない点（私が下手なだけ？）。細かな点をあげればきりがないけど、ゲーム全体として見ると、悪くないデキだと思います。オプションも充実しているし、試合モードもいろいろ用意されているので長く遊べるのも◯。たまにはJリーグ以外のサッカーゲームもいいかも。（夏芽）

6

フィファって何だ～

タイトルは違うが、この作品は3DO版やPSの「Jリーグバーチャルスタジアム」とまったく同じシステムが採用されている。というか、タイトルは違うが、同じゲームと言ってもいいだろう（版権の問題なのかも知れないが、選手やクラブ名はJリーグではない）。ま、「バーチャル～」自体は評判の良いサッカーゲームだったし、豊富なカメラモードやリプレイ機能などなど、演出に関してはサターン版も同じく文句ないデキ。……が、選手や球が見づらい、操作性もやや重い、こんなところまで同じなのはちと残念。（ロン）

6

カズはまだジェノアにいる!!

ACミランとフラメンゴの対決！なんて世界のサッカーファンにとっては夢の組み合わせで対戦ができるのがスゴい。選手名もほとんど実名だし、200チーム以上あるというのが凄い。ただ、それだけのチームを把握している日本のサターンユーザーがどれだけいるかが疑問。ゲーム自体がもう少し遊びやすければ興味もわくのだろうが、キー反応がやたらと遅く、サッカーゲームの絶対的条件の軽快なプレイ感覚という部分も不合格。契約の問題だろうが、日本代表選手らの名前が実名じゃないのはイタイな。（TETSU）

5

発売予定ソフト

女性ユーザーズ ／ ハイローラーズ ／ ゲストライターズ

ストリートファイターIIムービー

3月15日発売

使用サンプルの完成度 95%　難易度 難　平均点 6.0

- ●カプコン
- ●6,800円（全年齢推奨・2枚組）
- ●ETC（インタラクティブムービー）
- ●バックアップ（2コ）
- ●1人～2人用（対戦）

映画とゲーム、一挙両得！

94年に公開された映画とゲームを同時に楽しめるインタラクティブムービーなのだ。

データをサーチし、サイボーグを成長させろ！

女性ユーザーズ：資料として持っておくなら…

画面に流れるキャラクターにボタンを押して技のポイントを上げる、ただそれだけのゲーム。その割にボタンのタイミングがシビアで難易度が高いのよね。対戦もスパIIXと同じと、古いのがマイナス。でも映画にないシーンが入っているのはうれしい。ストIIマニアの人はこの部分だけで迷わずプレイしてしまうと思うけど、対戦ゲームとしてストIIが好きな人は考えもの。あえて何もせずに進めて、波動拳1発で1ドットしか減らせないサイボーグでラスボスと闘う、というディープな楽しみ方もあるけどね。（あつこ）

5

ハイローラーズ：細かい作りだが、肩がこる

今までに登場してきたインタラクティブソフトをはるかに上回る作り込みが感じられる。リュウたちの技をサーチし、学習させたサイボーグを使って、最終的にリュウを倒すというテーマは、「ストII」シリーズを大事に育ててきたカプコンにしてはかなり冒険だっただろう。かといって映画をダラダラ見せるわけでもなく、格闘ファンを飽きさせないリュウとの対決モードまで引きつけるという演出はなかなかのもの。だが、サーチポイントが細かいので、ムービーシーンを凝視していないといけないのは肩が凝る。（佐伯）

7

ゲストライターズ：インタラクティブ!?

格闘がダメな私としては、今作のようにインタラクティブムービーという形として、ストIIを楽しめるのは素直に嬉しい。だが、映画という素材を使って無理やりインタラクティブです、と言っているように感じるのは私だけではあるまい。カーソルを合わせてキャラクターを成長させていくという作業に何の魅力も感じさせないのも痛い。これらの作業が邪魔をして、ストーリーをゆっくり楽しむこともできないし……。ただし、この映画の絶大なファンで、ストIIが死ぬほど好きという方は、この限りじゃない。（リアル）

6

ブレインバトルQ

3月15日発売

使用サンプルの完成度 95%　難易度 普　平均点 5.0

- ●CLEF
- ●4,800円（全年齢推奨）
- ●QIZ
- ●バックアップ（2コ）
- ●1人～2人用（対戦）

クイズを解いて賞品をゲット！

スコアによって実際に賞品がもらえるクイズゲーム。クリア時のパスワードを送るのだ。

西武ショッピングセンターの通販コーナーも。

女性ユーザーズ：システムに問題アリ？

西武でショッピングができたり、アメコミ風のグラフィックを使ったりして、従来のクイズゲームの先入観を一掃しよう、という試みはわかる。だけど、そのシステムが楽しくないんだよね。どんなイベントが起こっても表情をまったく変えずにしゃべるキャラクターは、少々次世代機の波に乗り遅れたカンジ。イベントでちょっと間違った選択をすると、ゲームオーバーになっちゃうし……。もう少しグラフィック的な演出なり、システムを練り込んだら楽しく遊べるはずなんだけど、全体的に残念に感じますね。（みにぃ）

5

ハイローラーズ：気合いを感じるクイズゲーム

テレビのクイズ番組を見るたび、疑問に思っていたことが、このゲームを見て解決した気分。今までのクイズゲームはなんでこうならなかったんだろう？　一生懸命クイズを解いても、あまり達成感を感じなかった最大の理由は、ご褒美がショボかったんだよね。やっぱり芸能人並みにとまでは言わないけれど、頑張ってゲームをプレイした人には、それなりの見返りがないと。その点、このゲームの着目点は賞賛すべきものでしょう。でも、もうちょっと画面効果などにエンタテイメント性を持たせても良かったね。（佐伯）

7

ゲストライターズ：賞品で勝負するのか!!

これが本当にサターンのゲームなのだろうか？　と疑いたくなるようなデモ。いろいろありそうに見せかけて、その実、1種類だけの工夫のない出題形式。SFC初期のクイズものような構成だ。問題も、出題ジャンルの幅が異常に狭く、教科書からもってきたようなものが目につく。本編のクイズ大会とは関係のない、犯人探しとかでゲームオーバーになるのもなんだかって感じ……。そして、極めつけは賞品のレベル。この程度なら、付加価値で勝負せず、基本となるゲームの中身をしっかりと練り込んで欲しかった。（高坂）

3

GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT

3月15日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 8.0

- ●ゲームアーツ
- ●5,800円（全年齢推奨）
- ●SHT（3Dシューティング）
- ●バックアップ（3コ）
- ●1人用●ムービーカード対応

初のムービーカード対応ソフト

近未来を舞台に自機HIGH-MACSを操る3DSHT。初のムービーカード対応作。

敵メカもフルポリゴンで美麗に描かれている。

女性ユーザーズ：グラフィックもここまできたか

なにしろオープニングの素晴らしさに目を見張る。ビデオCDカードなんかなくても十分に美しく、かつリアルなビジュアルなのだ。これだけでもこのゲームを買う価値があると見た。で、肝心のゲームのほうはこれも難易度はメチャ高いのだが面白い！　マシン操作を覚えるのに多少時間はかかるが、ステージも闇の市街地や吹雪のシベリアなど、凝っているので、かなりハマれることウケアイ。また、これだけポリゴンを使ってながら重くならないところが凄いよねぇ。もうアーツさんのこだわりには脱帽です。（かおり）

9

ハイローラーズ：空中の機体操作が熱い!!

オープニングは相当カッコイイ。ゲーム内容もその第一印象どおりにしっかり作り込まれており、期待に違わぬデキ（ただし好みは分かれる）だ。演出面に関しても、夜間暗視モードやローラーダッシュなどなど、その手の世界観が好きな人ならばっちりハマルだろう。ボタンを使った移動も賛否両論あるが、このゲームのロボット操作を考えると理にかなっており、慣れれば扱いやすい。ただ、ミッションが8面と少ないため、いざ始めると物足りなさを感じてしまうのは確か。シナリオや対戦機能が追加した続編を求む！（ロン）

8

ゲストライターズ：もっと重量感を！

オープニングのムービーとサウンドは◎。しかし、ゲーム本編は正直期待していたほどではなく残念。グラフィックも一見すると地味に感じるし、ゲーム性もバトルテック的で斬新とは言い難い。敵が見にくい夜のマップでは、緊張感よりも、複雑なマップでストレスを感じてしまう。意見が分かれるが、リアルさを追求するだけでなく、ムービーを使った会話シーンなどを挿入し、よりストーリー重視にしても良かったのでは。細かい演出、例えば爆破シーンや自機のやられ方にもう少し重量感がほしかった……惜しい！（リアル）

7

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

ZORK I

3月15日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 6.33

- 翔泳社
- 5,800円（全年齢推奨）
- ADV（テキストアドベンチャー）
- バックアップ（1コ）
- 1人用

テキストアドベンチャーの元祖復活

アドベンチャーの元祖的存在の「ゾーク」がパワーアップ。インターフェースも強化。

ノスタルジィに浸っている余裕はあるのか？

女性ユーザーズ：慣れればやってることは単純

暗い。でもそれは欠点じゃない。もしも他人が見たら、何か地味な画面を見ながらにやにやしている不気味な人にうつるほどドップリとハマりました。特徴としては、行動の自由度が高いが、やることは単純。歩き回って宝物を探すといった典型的な昔風ADVを再現している。そのつど英文を入力していくシステムも、それはそれで味があって、そういう渋さを壊さない作りに好感が持てる。でも、入力を簡易にするための機能がイマいち弱い。コンシューマ用にリニューアルするならもう少し親切にしてほしかった。（INDY）

8

ハイローラーズ：内容は◎だが、操作が……

見た目は「かまいたちの夜」みたいなテキストアドベンチャー。10年以上も前に出ていたパソゲーのリメイク版で、内容はさほど変わってない。文章形式のコマンド入力も昔のままなのだが、「剣でトロルを攻撃する」では受け付けないのに「トロルを剣で攻撃する」だと受け付けるといったインターフェースはちょっと不親切。移動するときも場所が判らなくなっていちいちマップ画面に切り替えなければならないのも面倒くさい。ただ、内容自体は名作だけあって面白いので、根性のある人は買ってもいいかも。（池サラ）

4

ゲストライターズ：マップ表示機能が嬉しい秀作ADV

キーボードなしでテキストアドベンチャーが楽しめるのに感動。北・西・南どの方向に進んでも元に戻るなんて道もあるゲームだから、マップ機能が大助かり。コマンド探しの操作性は、ほぼ問題なし。「リターントゥゾーク」では、違和感を感じた登場人物や日本語吹き替えもなく、自分の好きに想像できるのがポイント高いですね。ただしセーブデータは120強のブロックを使用するので注意が必要。点数評価と、ランク表示があり、またやってみようという気になる。じっくり腰をすえてやりたい作品。（綱島）

7

バーチャルカジノ

3月15日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.0

- ダットジャパン
- 5,800円（全年齢推奨）
- ETC
- 無限コンティニュー制
- 1人〜2人用（対戦）

本物はヤバイけど

5種類のカジノゲームを家庭で楽しめるソフト。ゲームモードは2種類を用意。

ルーレットとバカラは2P対戦も可能だ。

女性ユーザーズ：めんどくさいのは×

いわゆるテーブルゲームが大好きなワタシですが、これはちょっと？　システムや操作方法がわかりづらいので、長時間プレイする気になれないのよね。ゲームごとのルール解説が呼び出せないのも、イマドキのソフトにしてはちょっとね!?　ストーリーモードも、どうしてカジノで稼ぐのかっていう、目的がいまひとつわからないから、コツコツ進んでいく気になれない。やっぱり、このテのゲームは誰でも気軽にプレイできるようなシステムがいいな。いつもマニュアルが必要なのは、ちょっとツライよね。（みにぃ）

5

ハイローラーズ：カジノにパチスロか!?

カジノにあるべきゲームは一通り揃っている。カジノバーとかに行ってみたいと思っている人はこれでルールを覚えて行くと良いかも。ただスロットマシンは完全なパチスロ。カジノにあんなのありません（笑）。操作性はテンポも良く、わかりやすくてかなり良い感じ。グラフィックとBGMも文句なしでしょう。お姉さんの声も色っぽくて雰囲気出してます。あと、意味があるのかないのか判らないフルCGのムービーも個人的には気に入っています。友達とコーヒーとか賭けてプレイすると盛り上がり間違いなし。（池サラ）

7

ゲストライターズ：日本人は日本語で遊びたい

グラフィックがリアルになると、ごまかせない部分が生まれてくるのはわかるけど、ゲームとして成立しなくなるようなリアリティが必要でしょうか？　ラスベガスの雰囲気を楽しむには、英語の習得からやってくださいといわんばかりの不親切さ。まるでツアコンなしの海外ツアーに乗ってしまった印象です。多くの人が楽しむためには日本語注記（ヘルプ機能でも可）をぜひともつけてほしかった。稼いだお金も数字ではなく、ビジュアルで見せてほしい。もっと視覚的に分かるようなサービスを！（綱島）

3

空想科学世界ガリバーボーイ

3月22日発売

使用サンプルの完成度 95%　難易度 普　平均点 4.33

- ハドソン
- 6,800円（全年齢推奨・2枚組）
- RPG
- バックアップ（4コ）
- 1人用

魔拳マインダーで世界を救え！

人気アニメをもとにしたRPG。ゲーム中流れるアニメーションは30分にも及ぶ。

TVでお馴染みのキャラクターが登場するぞ！

女性ユーザーズ：なんか作りがイマ風じゃない

なにしろウリであるはずのアニメビジュアルがきれいじゃない。今までサターンで発売された中でも見劣りするかも。また、港町だからってわけじゃないと思うけど町の雰囲気も似ていて新鮮味が薄いし。細かいギャグも結構入ってるけど、かなりハズしてるのが多いしなあ。お金を貿易で稼ぐというアイデアは○だけど、結局あちこち行くハメになって、長時間やってると時間稼ぎにしか思えなくなってくることも。まあ、それでもRPGとしてはオーソドックス。満足度はどうであれ安心してプレイできるとは思う。（かおり）

5

ハイローラーズ：はぁ……そうすか……

画面構成、システム、シナリオ、すべてに「いまさら感」が漂うゲーム。レトロブームなのかッ!?　と疑いたくなるほどのお約束が満載され、もうゲップ出まくりっすわ。これのアニメを観てない俺としては、何もかもがツラいプレイでした。つまらないダジャレ、一部の人にしかわからないであろうギャグ、嫌味なほど出てくるウンチク、腹立たしいしゃべりかたの登場人物と、何もかもがキツい。強制的にやらされている感じも嫌。ファンのかたには申し訳ないですが、このソフトになじめなかったというのが正直なところス。（居酒屋）

3

ゲストライターズ：メッセージさえ飛ばせれば……

この作品は戦闘を回避することができるのですが、レベルを上げるためには結局戦闘を避けられないのが実状。加えて、戦闘の結果、モンスターからお金が得られないので、戦闘＝レベル上げという感じが強まってしまいます。航海による貿易も、移動が多いからか、じっくりストーリーを楽しめませんでした。イベントも多いのはいいのですが、イマイチ盛り上がりに欠け、登場人物のメッセージが飛ばせないのが苦痛。作り手のこだわりがそのままゲームに反映されているのかも。全体的に薄っぺらい印象でした。（綱島）

5

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

パンツァードラグーンツヴァイ

3月22日発売

使用サンプルの完成度 95%　難易度 難　平均点 9.66

●セガ
●5,800円(全年齢推奨)
●SHT(3Dシューティング)
●無限コンティニュー制
●1人用

待望の続編堂々の登場！

人気SHT「パンツァー」が遂に続編登場。攻撃システム「バーサクモード」を新採用。

超美麗CGムービー、今回は何が語られる？

女性ユーザーズ：何度見ても美しい！

オープニングの美しさもさることながら、ゲーム画面も美しいことこの上ない。特に4面の水面の映り込みとかはもう絶品。ゲーム自体もかなりハマれる。確かに難易度は高いしボスも硬いけど、バーサクモードのおかげでかなり助けられる。これってロックオン使っても難しいっていう人にはありがたいシステムだよ。ドラゴンの成長がプレイしだいで変化するのも楽しい。処理落ちするところもあまりなく、これは前作を上回るデキだと思うな。BGMは今回もグッド。ただし長時間プレイすると涙目になるけど。(かおり)

10

ハイローラーズ：感動と恐怖を感じさせる1作

前作から格段の進歩を遂げている作品。操作性は文句なしだし、プレイ中以外のカメラアングルも絶妙。特にボスクラスの動きはめちゃくちゃ恐怖感がある。「ごめんなさい、ごめんなさい、俺が悪かった、許してぇ」とか叫びながらプレイしてしまった。オープニングや途中のムービーでは、洋画を思わせるナレーションがいやがおうにも気分を盛り上げてくれる。あと、ドラゴンが成長して飛べるようになった時はそれこそ感動もの。とにかく買って損はさせませんって感じ。発売日にはソフト屋さんへ走ろう。(池サラ)

10

ゲストライターズ：演出の妙を見たり

剣や魔法といった安易でナマぬるいファンタジー世界に嫌悪感を抱くオレにとって、この作品は非常に評価できる作品だと思う。(2作目ということで)すでに確立された、むしろスチームパンクに近いその世界観は、硬派なプレイヤーを虜にする。さらに評価したい点は、このレベルの作品が家庭用として制作されていること。「魅せる」という意味での完成度は、最近の一部の粒の小さいアーケード作品に比べてはるかに越えている。強いていえば「演出のための高難度」という欠点もあるが、この際目をつぶろう。(TETSU)

My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～

3月22日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.33

●アトラス
●6,800円(18歳以上X指定)
●PUZ(脱衣パズル)
●バックアップ(1コ)
●1人用●マウス対応

早けりゃそれだけ過激さ倍増！

ジグソーパズルを解くと女の子のあられもない姿が。女の子は5人＋隠れキャラ3人。

パズルを解く速さによってH度が違うぞ！

女性ユーザーズ：アニメ絵がいいね

ジグソー自体は、そんなに難しくないからプレイヤーを選ばない。台紙にうっすら完成図が描いてあるっていうのも親切でいいと思う。お楽しみのグラフィックの位置づけもいい感じ！　ゲーム自体がエッチなグラフィックを見るための作業にすぎない、っていう感じがしないのがイイね。アニメ絵の女の子もけっこうカワイイから、実写でレベルが低い女の子を使っているよりずっといいのでは。好みの問題だとは思うけど、せっかく苦労して出した女の子がショボショボだったらイヤだもんね。これならOKよ。(みにぃ)

6

ハイローラーズ：開放的すぎるのも、ねえ

X指定のジグソーパズル……ってだけで展開が読める人もいるでしょうが、要するにジグソーの絵が女のコってヤツです。しかもCGムービーは脱ぎまくりで、オッパイポロリ(死語)もありまくり。ま、こういった作品はゲーム性うんぬんよりも、女のコのビジュアルが可愛いかどうかがすべて。ムービーの内容も、あまりにアッケラカンとした女のコのポージングが見られて笑ってしまう。あと、ジグソーを早く完成させるといつでも脱衣シーンが見られるようになるけど、最後のシーンの流用なのがチト残念なところ。(ロン)

ゲストライターズ：女の子がタイプの娘なら

ジグソーパズルに脱衣要素を加えたソフト。脱衣はしないが、似たタイプのソフトがあったが、あちらは実写映像、こちらはアニメ絵。どちらがいいかは好みの問題だが、純粋にプレイしやすさという点で見ると、ピースの回転がない分こちらのほうが遊びやすい。この解像度でピースの上下左右を見極めるのは、厳しいものがあるからね。ただ、プレイしやすい分、当然クリアするのもの早くなるから、飽きるのが早いかも。出てくる絵柄が好みならどうぞ、というところか。(高坂)

ハイオクタン

3月22日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.0

●EAV
●5,800円(18歳以上X指定)
●RAC
●無限コンティニュー制
●1人～2人用(対戦)

バイオレンスレースゲーム登場！

ホバーカーを操り敵を攻撃してゴールをめざすレースゲーム。ゲームモードは5種類。

ホバーカーは全6種。それぞれ特徴があるぞ。

女性ユーザーズ：「いつのまに…」が多くない？

レースゲーム初心者の私には普通に走るので精一杯と思ったけれど回数をこなせば慣れるもんですね。コース外も走れたり、コースの種類も豊富で走っているだけでも楽しい。車の種類が多いのもうれしいね。でも敵車とのバトルシーンがとてもわかりにくいのが難点。敵車に攻撃したときやアイテムを取ったときも反応が地味で本当に攻撃や回復ができたのかちょっと不安。でも、移動に攻撃と、複雑そうに見える操作も意外と簡単。対戦でも手軽に遊べて熱くなれそう。でもこのゲーム画面には酔っちゃうかも!?(あつこ)

6

ハイローラーズ：日本語で楽しみたい

マシンガンやミサイルなどの武器で相手を攻撃しながらレースをするのだが、いまいち迫力に欠ける。背景と車が同系色で、しかも小さいので見にくくて目が疲れる。アイテムと敵車も区別しづらいし。ただ、遠くの景色が浮き出てくる感じは良くできていて○。画像処理が遅いせいかサターン版の「デイトナ」のような感じに見えます。洋モノソフトなので表記はすべて英語。向こうで作ったものをそのまま売っちゃうほうが楽なのはわかるけど、メニューぐらいは日本語にするぐらいの努力はしてほしいものです。(池サラ)

5

ゲストライターズ：B級サイバーパンクか!?

時代設定は未来のレーシングといった感じだが、ひと昔前を思い出させるようなゲーム内容。全体のムードや色彩が暗く、B級サイバーパンクの匂いには好みが分かれるかも。レース中にミサイル、マシンガンを発射して敵マシンを攻撃することができるが、この演出も中途半端でやっぱり暗い。マシンが浮遊走行している感覚も、個人的には嫌いじゃないが、プレイする人によっては、ちょっとやりづらいかもしれない。世界観、コンセプトがいいだけに、ゲームがそれを表現できていないのが残念である。(タカ鈴木)

発売予定ソフト | 女性ユーザーズ | ハイローラーズ | ゲストライターズ

ウイニングポスト2

3月22日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 7.66

- ●光栄
- ●9,800円(全年齢推奨)
- ●SLG(競馬シミュレーション)
- ●バックアップ(1コ)
- ●データ対戦可能

異機種間でも対戦可能だ！

名馬を育て重賞制覇をめざす競馬シミュレーション第2弾。今回、文字実況が加わった。

オープニングでは1頭の名馬について語られる。

女性ユーザーズ　馬を育てるまでひと苦労

画像がやや粗いことを除けばまあまあ。うまく育てればレースで快勝もするし、子馬が生まれた日にゃあもう感動モン。でも資金繰りがうまくいかなくて子馬を売る時はまさにドナドナの気分（そりゃ仔牛だって）。ただし調教とかは馬主レベルが上がらないと自分でできないんだけどね。レースシーンもラストの直線は迫力あるんだけど、距離が長いと同じセリフの繰り返しでちょっと退屈。また、年齢を未成年で登録すると馬券が買えない。ならば、馬主も馬券を買えない気がする（笑）。ソフトの値段も安くなくて残念。（かおり）

7

ハイローラーズ　馬主経営の代表格

心配していたゲームスピードは、画面切替、CDアクセスともに良好だ。ただ、プレイにはそれなりの時間がかかるし、最初のうちは簡単には勝たせてくれないので、せっかちな人にはつらいかも。馬がどんどん世代交代していって特定の馬に愛着がわきにくい、長くプレイしていると多少作業的になってくる、などの点は否定できないが、最強馬の血を引いた馬が後代まで活躍してくれると、ブラッドスポーツのロマンが十分に味わえるのは嬉しい。願わくば、カーソルの移動スピードを可変にしてほしかった。（元祖王様）

ゲストライターズ　まさに「光栄」ゲーム！

「光栄」の代表する競馬シミュレーションゲーム。育成という面より、馬主としての経営手腕に重点を置いているのがこのゲームの特徴。毎年の馬主ランキング、騎手の成績、最優秀馬といった闘争心をかきたてるような素材が盛りだくさん。プレイすればするほど、データが蓄積されてゆき、歴史を感じてしまう作りも「光栄」らしさがうかがえる。ただ気になったのがレースシーン。文字実況が入ったのだが、これがあんまりよろしくない。レースもイマイチ盛り上がりに欠ける。これも光栄らしいと思えば……。（タカ鈴木）

8

エアーマネジメント'96

3月22日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 6.66

- ●光栄
- ●8,800円(全年齢推奨)
- ●SLG(経営シミュレーション)
- ●バックアップ(5コ)
- ●1人用●マウス対応

めざせ世界の航空王！

限られた資金を元に航路を確立、航空王をめざすSLG。難易度は5段階から選べる。

飛行機の歴史が映し出されるCGデモにも注目。

女性ユーザーズ　ビギナーモードでも大変だわ

細々とやることが多くてその分時間もかかるもんだから、かなり疲れる。コンピュータと対決してもそうなんだから、友達とやったらどれだけ時間がかかるのやら。また期待の航空機もそんなに美しくなく、なにしろ読み込みが遅い！　でもってシナリオ1なんて航空機の種類が少ない上に資金も少ないもんだから、ビギナーモードでも勝つのは至難の業。これで8,800円ってのはちょっと。ビジネスSLGだからってのはわかるけど、もう少しスカッとする作りにならなかったのかな。大空を題材にしてるんだからさ。（かおり）

5

ハイローラーズ　地味だけど落ち着いた楽しさ

ひたすら自分の会社を大きくしていく経営モノですな。相手を潰すとか攻撃するとかいう要素が少ないから緊張感が少ない感じもするけど、俺はのんびり楽しめていいゲームだと思う。単純だけど奥の深いシステムはシミュレーションというよりボードゲームに近い感覚で遊べるし、バランスも○。ただ、地味なゲーム展開のわりにプレイ時間が長いような気もする。やや魅力に欠けるテーマも難ありってところか。ポリゴンの飛行機が表示されるとき以外はロード時間も短かく、全体的にまとまった感じっす。（居酒屋）

ゲストライターズ　もっとドラマチックに

全体的なバランスがいいから、プレイしていてストレスは感じない。データ表示もわかりやすいし、絵もキレイだし、操作系もソツがない。だけど、ある程度適当にやってても何となくうまくいってしまうので、経営者としての醍醐味はイマイチ味わえない。2度目以降のプレイでは、自分で目標年数を決めたりしないと緊張感を欠くかもね。1プレイを選ぶとCPUが競争相手になるのだけど、全然プレイヤーのジャマをしないのは喜んでいいのかなぁ（笑）。のんびりやるぶんには、とても良くできた作品だと思うよ。（グババ）

水滸演武～風雲再起～

3月22日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 6.66

- ●データイースト
- ●5,800円(全年齢推奨)
- ●ACT(対戦格闘)
- ●無限コンティニュー制
- ●1人～2人用(対戦)

溝口の絶叫再び

「水滸演武」が新キャラ2人を加えスピードアップして登場。ボスキャラも使用可能だ。

新たに技が増えたキャラクターもいるぞ。

女性ユーザーズ　見た目は地味だけど中味はグー！

格闘ゲームの大作が続々移植される中、コレははっきり言ってちょっと知名度は低いかも。でも、前作はなかなかよくできていたので、私は結構注目していた作品です。で、今回は前作で気になった点、主にスピードの遅さが大幅改善されていたので◎。最近はスピードの速い格闘ゲームが多いので、特にゲーセン野郎にはうれしい改善なのでは？　ただグラフィックとか、ちょっと作りが大ざっぱに感じられるところもあるんだけどね。でも、ファイターズヒストリーダイナマイトのキャラが使えるからグー！（ようこ）

ハイローラーズ　奥は深そうだけど地味

「ストⅡ」タイプのオードソックスな格闘モノではあるが、ふっ飛ばし攻撃や素手時のコンボといった本シリーズだけの要素も数多くあり、デコならではのコダワリを感じる一作。前作は正直言ってスピードが遅く、削除された奥義もあってST-V完全移植ではなかった。が、今回は動きも数段良くなり、ゲーム自体の完成度も原作以上（？）。システム的に見ても武器の置き＆拾いができるようになったため、ゲーム性もアップした。が、こういう要素って見ただけだとわかりづらいもの。業務用同様、地味な点が惜しい。（ロン）

7

ゲストライターズ　あと少しのサービスが欲しい

中国歴史系のキャラクターのアクの強さで、前作は敬遠していましたが、今回溝口とヨンミーの人気コンビの参加に加え、ゲームのほうも追い打ち攻撃、ヒット数表示などが追加され、魅力ある作品に仕上がってます。ただ、アクセスが長めなのは仕方がないとして、家庭用ならではのオマケもほしかった。ビギナーモードや、ラスボスが選択可能なのも前作通りなので、できればチームバトルや、タッグバトルなどの接客用の部分を強化してほしかった。デキは平均水準以上なので、溝口ファンはぜひ押さえよう。（綱島）

6

発売予定ソフト

三國志 英傑伝

3月29日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.66

●光栄
●8,800円(全年齢推奨)
●RPG＋SLG
●バックアップ(1コ)
●1人用

ロープレ感覚で楽しめる
三国史演義をもとに展開されるロールプレイングSLG。オリジナルストーリーも!?

特定の武将同士の戦いはCGムービーで！

女性ユーザーズ

サクサク進んで気持ちいいぞ。

お堅いイメージの光栄さんにしては初心者向けのシミュレーションだね。ストーリーやシステムの説明も親切で今まで光栄ゲームを敬遠していた人でもすんなり入り込めると思いますよ。光栄ユーザーにはヌルいと思うけど、ゲームもテンポよく進むし、戦闘もあっさりしてるしね。でもそこが逆に物足りない感じ。すべてがシンプルでビジュアルではあまり楽しめない。サターンならではの美しさが見られないのが残念です。個人的にCGや戦闘シーンは好きです。コロコロしたキャラの丸い手がなんだかカワイイ。(あつこ)

7

ハイローラーズ

見た目でソンをしている。惜しい！

ストーリーに重点を置いた切り口で作られているのは、三國志初心者にもわかりやすく、非常に好感が持てる。RPGの要素を加えているので、手軽に楽しめるのも○。難易度も抑えられており、よりストーリーを楽しむという嗜好でゲームが作られているというのは十分に伝わってくる。だが、戦闘シーンのグラフィックには閉口する。今どき、ドットがモザイクのように見えるまで拡大されてうれしい人はいないだろう。会話シーンも、登場人物の多さに負けずに、もう少し凝ってほしかった。……惜しい!!(佐伯)

6

ゲストライターズ

一般兵が妖術を使うな〜っ！

ルールはそれほど難しくなく、難易度も「解くのは至難の技」と言われたパソコン版よりは下がっている。また、処理も速いのには好感が持てる。オープニングはともかく、一騎討ちにまでポリゴン武将が登場するのは苦笑もの。ここまでやるのなら、武将たちにしゃべらせてほしかった。総合的に見て、「三國志」の物語を気軽に体験できる初心者向けのゲームとして、チェックすべき作品だ。ただ、原作で不評だった、一般兵までが妖術を使いこなすという理不尽な設定に手を加えていなかったのが、非常に残念。(猪野)

7

ぐっすん およよS

3月29日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 6.33

●エクシング
●6,800円(全年齢推奨)
●PUZ(アクションパズル)
●無限コンティニュー制
●1人〜2人用(対戦)

溺れる前に助けて〜！
下から迫る水や敵に触れないように出口へ導くアクションパズル。32面を新たに追加！

全72面すべてをはたしてクリアできるのか？

女性ユーザーズ

ちょっと一息ゲームブレイク！

落ちモノゲームにパズルの要素を加え、1人でじっくり楽しむタイプのゲーム。いやー、はっきり言ってハマってしまいました。いやマジで。お金を気にしないで好きなだけコンティニューできるので、時間を忘れて遊ぶことができます。移植度は文句なしだし、サターン版オリジナル面が追加され、これまでに出たどの機種よりもステージ数が多いのが一番嬉しい。アクセス時間も気にならないし、ちょっと時間に余裕がある時の頭の体操に是非この1本を。ぷよ系の落ちモノが苦手な人にも遊んでほしいな。(夏芽)

8

ハイローラーズ

懐かしさを感じる佳作ソフト

アクションパズルというと、一時期大量に発生していたような気がする傑作の多いジャンル。アーケード版を見たときから、このソフトにはノスタルジックなものを感じていた。過去を振り返ってみたいなら、一度はプレイしてみるのもいいだろう。肝心の内容だが、PS版と大差なく、手堅い作りに終始。ただ、ゲームオーバーになったら、すぐに再プレイできるようにテンポを良くしてもらえるとよかった。見た目と違って、個人的には意外に難しかった印象があるので、ゲームのテンポはとても気になった。(佐伯)

6

ゲストライターズ

ブロックでぐっすんを潰すオレ

家庭用版の発売を期待して、アーケードではあまりやらなかったこの作品。実際に数十面をプレイしてみて、想像以上のイラつきと難易度の高さがプレイ欲を萎えさせてしまう。「レミングス」のように考える猶予もなく、「テトリス」のような爽快感もない。両方を足したテイストのゲームなのに、どちらの魅力も持っていないとは。アーケード版を楽しんでやっていた人には非常に悪いとは思うが、残念ながらオレの好みには合わないようだ。移植という意味での評価はほかのメンバーのコメントを参考にしてくれ。(TETSU)

編集部総評

今回は「パンツァーツヴァイ」がダントツの平均点9.66をマーク。あの「VF2」と同じ過去最高記録だけにみんなの意見も聞きたいな。次号のラッシュは大増9Pで贈るぞ。

イチ推しは「ツヴァイ」。「ストⅡムービー」は案外遊べますが、リュウとケンのオリジナルストーリーとかがあればもっと……。(ようこ)

格闘ではKOF、SLGならエアマネとウイニングポスト。ファンはこのあたりを押さえておくということで。ほかは様子見かな？(佐伯)

本数は多いが選ぶべきモノは決まってる。「ツヴァイ」を押さえて確実。「ガングリ」「セイバーズ」は各人のコメントを見て決めるべし。(TETSU)

新着ソフトチェーック!!

最後は、発売中のデータベースソフト1本と、次回の目玉作品「KOF'95」を先取りチェック！　完全移植の切り札として登場した新システムの威力と移植度は絶大だぞ。

media ROMancer 浅倉大介

発売中(3月1日発売)

完成度 100%

●ファンハウス
●5,800円
●ETC(人物データベース)
●バックアップなし
●1人用

人気バンド「アクセス」の元ボーカルの同氏の情報が満載のデータベースソフト。ミニゲームもあるぞ！

元accessの浅倉大介のデータベースソフトなんだけど、これが意外にしっかりした作り。プロフィールはもちろん、全部じゃないけど曲も聴けるし、しかも3曲だけだけどプロモビデオまで入っている！　おまけに彼の描いた絵やポートレートが見られたり、インタビューでも大ちゃん自身がしゃべってくれる。これはファンなら買いだろうな。欲をいえば、TMネットワークのマニュピレータ時代からaccessまでの期間の彼のphotoがあったらもっと良かったのに。(かおり)

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

3月28日発売

完成度 100%

●セガ
●7,800円
●ACT(対戦格闘)
●無限コンティニュー制
●1人〜2人用

クロスライセンス契約後第一弾のネオ・ジオからの移植。ツインアドバンスドロムシステムの威力は？

格闘ゲームで最も気になるのは、移植度もさることながら、キャラクターのロード時間の長さであろう。KOF95という格闘ゲームは24人ものキャラクターの中から3人交代で入れ替わり立ち代わり戦っていく。家庭用ハードでそんなことがスムーズに再現できるのか？　そんな疑問に答えてくれるのが、TWIN　ADVANCED ROM SYSTEMで、ロード時間の不満を一気に解消してくれる。読み込み時間に文句のつけようはなくなった。そうくれば移植度の高さもおのずと……。(まさ)

NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

次世代裏技リーグ

32bit級 くるりんPA！ 隠しキャラ使用コマンド

●スカイ・シンク・システム
●サターン

香川県・西山進・20歳

タイトル画面表示中に、X、B、Y、Aの順にボタンを押す。そして、プレイヤーセレクト画面でミハエルにカーソルを合わせ、上を押しながら決定しよう。隠しキャラのパロパル国王が使えるようになるぞ。

タイトル画面でX、B、Y、Aの順に押すだけでOK。入力に成功すると、画面下の文字が変わるぞ。

プレイヤーセレクトのときに、ミハエルにカーソルを合わせ、上を押しながら決定する。

隠しキャラのパロパロ国王が、プレイヤーキャラとして使えるようになるぞ。

32bit級 くるりんPA！ いきなりエンディング

●スカイ・シンク・システム
●サターン

佐賀県・グランドスラム・19歳

ゲームの起動中に、XとBとZを押し続けていよう。すると、エンディングセレクトモード画面が出現。全9人のキャラのエンディングと、スタッフロールを見ることができる。これでお気に入りのキャラのエンディングを好きなだけ楽しめるぞ。

ゲームを立ち上げるときに、XとBとZの3つのボタンを押し続けるのだ。

すると、エンディングセレクト画面が登場。好きなエンディングが見られる。

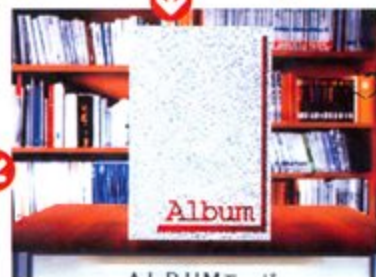
パズルが苦手な人でも、これで楽してエンディングが見ることができるぞ。

32bit級 麻雀狂時代〜コギャル放課後編〜 アルバムモード

●マイクロネット
●サターン

石川県・松山秀太・19歳

ゲームモード選択画面で、上、下、X、Y、Zの順に押す。すると、通常は選べないアルバムモード出現する。これを選ぶと、今までのプレイで見ることができたグラフィックが楽しめるのだ。しかし、グラフィックを1つも見ていない状態では、グラフィックは表示されないぞ。

モード選択画面でコマンド入力すると、初級、中級、上級以外にもう1冊の本が。

追加された本の正体はアルバムモード。さっそくこのモードを選んでみよう。

何回でも愛しい、女の子にあうことができるぞ。

8bit級 ヴァンパイアハンター 隠し勝ちポーズ集

●カプコン
●サターン

秋田県・王様の耳はロバの耳

モリガン、サスカッチ、アナカリスの、隠し勝ちポーズの出し方だ。モリガンは、上とパンチボタン3つか、キックボタン3つを同時に押す。サスカッチは、上とキックボタン3つを同時に押す。コマンドは相手にトドメを刺したときに入力すること。アナカリスはCPU戦でのみ可能で、パイロン戦の2本目を、EX必殺技でKOすれば見られるぞ。

モリガンの隠し勝ちポーズ。パンツルックもあり、押すボタンによって変わるのだ。

パイロンをEX必殺技で倒せば、王妃様も喜ぶぞ。

サスカッチの隠し勝ちポーズは、誇らしげに鼻息を連発してくれるのである。

16 bit級 HAT TRICK HERO S ●タイトー ●サターン
ユニッツ増加法
神奈川県・森泰彦・17歳

チーム選択後、エースを選ぶときにLとRを押しながら決定しよう。すると、ユニッツが99になり、スーパープレイの多用が可能になる。これを使えば、試合を有利に展開することができるのだ。

画面の右下に注目。これだけユニッツがあれば、スーパープレイも使いまくりだ。

16 bit級 日灼けの想い出(+姫くり) ●やのまん ●サターン
姫くりセレクト
東京都・井原貴史

通常は1日1枚しかプレイできない姫くり。ところが、いつでも好きな日付の姫くりで楽しめるのだ。メニュー画面でRとZと左を押しながら「HIME KURI」を選ぶ。すると、1年分の姫くりを自由に選択できる。

「HIME KURI」にカーソルを合わせコマンドを入れよ。

日付の入力画面が登場する。ここで、好きな日付をセレクトしよう。

1年後を待たずとも、いつでも好きなときにパズルを楽しむことができるぞ。

16 bit級 麻雀狂時代〜コギャル放課後編〜 ●マイクロネット ●サターン
BGMセレクト
東京都・池永和彦・23歳

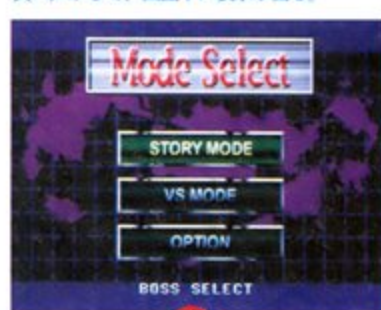
局開始時に最初の得点が表示されるまでの間に、A、B、C、X、Y、Zのいずれかのボタンを押し続ける。すると、ゲーム中のBGMを変更することができる。いつもとはちょっと違った雰囲気で遊ぶことができるぞ。

局がスタートするときに、画面に得点が表示されるまでボタンを押し続けよう。

32 bit級 ハイパー3Dバトルゲボッカーズ ●リバーヒルソフト ●サターン
ビッグアイ使用コマンド
千葉県・TOMO²・24歳

モードセレクト画面で、左、右、左、右、X、Y、Zの順に押す。ビッグアイの笑い声が聞こえたら成功。モードセレクト画面に「BOSS SELECT」と表示され、ストーリーモードとVSモードで、ボスキャラのビッグアイが使用可能になる。もちろん、ビッグアイどうしで対戦することもできるぞ。

この画面でコマンドを入力する。成功すると笑い声がして、画面下に表示が出る。

この球体のようなヤツがビッグアイ。同キャラ対戦をすることも可能だ。

CPUキャラに散々痛い目にあった人は、ビッグアイを使ってウサばらしする?

16 bit級 プリンセスメーカー2 ●マイクロキャビン ●サターン
ヘッジホッグ登場
大阪府・おまりい・25歳

サターン版オリジナルのイベントを紹介。娘を強く、優しく、家庭的に、なおかつ常識ある子に育てよう。もちろん非行に走らせてはいけない。順調に育てると、娘が街に遊びにいったときに、いじめられている女の子を助けるイベントが発生する。このとき、どこかで見たようなハリネズミのぬいぐるみが登場するぞ。

娘のパラメータは、これぐらいを目標にして育てていくといいだろう。

自由行動で、娘を街へ遊びに行かせたときにだけ、そのイベントは発生するのだ。スケジュールに組み込もう。

女の子がいじめられているところに遭遇。このあと娘は、いじめっ子を追い払う。

いじめられたときに破けたぬいぐるみを直してあげる優しい娘。しかし、それは……。

裏技大募集

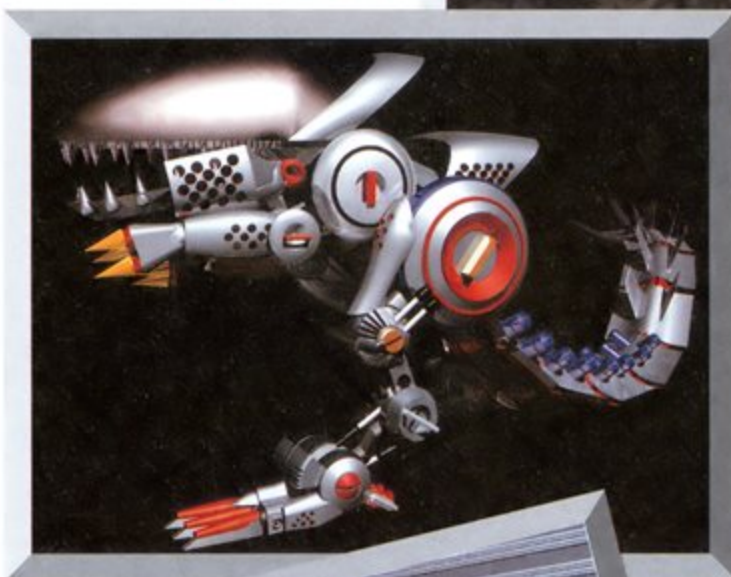
●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード(サターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど)の裏技を募集しています。
●ハガキの裏(封書も可)に、ソフト名、機種、裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。
●同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

64ビット級	サターンソフト2本&図書券5,000円分
32ビット級	サターンソフト1本&図書券3,000円分
16ビット級	編集部特製テレカ&図書券1,000円分
8ビット級	編集部特製テレカ

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク㈱ 『セガサターンマガジン』編集部 「次世代裏技リーグ」係まで

CGデザイナー
永田　太

1959年生まれ。東京出身。親の都合で九州へ。九州産業大学芸術学部を卒業し、再び東京に戻る。デザイングラフィック会社に入社するものの、工業デザインに魅かれて退職。その後、幾多の職場を経て現在はレッドカンパニーの開発部 CG担当チーフディレクターとして「サクラ大戦」を制作中。家では子供とアンパンマンやドラえもんを見ているとか。

もともと工業系のデザインをしていたんですが、コンピューターが安くなってマックを購入してからどんどんCGの仕事をするようになりました。自分の成長とマルチメディア業界がうまくシンクロしたんでしょうね。

僕に影響を与えたものはいろいろありますが……、作品は子供の頃見た「サンダーバード」そして「スターウォーズ」。あとは〝人〟ですね。シドミードのようなデザイナーから一緒に仕事をしてきた方々、友人のプログラマー。それらすべてに影響を受けています。

ゲームのCGをやっていて良かったことは常に〝最先端でいたい〟〝最先端を使いたい〟という、こういう仕事には当然ある、でも結構お金がかかる欲求をスピーディに満たしてもらえることでしょうか。本当にゲームには感謝しています。

かなり個人的な趣味が「プレイメイト」。誰がいつのクイーンといったデータもバッチリわかるし、プレイメイトと写真を撮るためにわざわざアメリカまで行ったんです(笑)。まあ、芸術的な鑑賞感覚で見ているんですが、本当に素晴らしいですよ。でも、彼女たちの持つ美しさはCGではまだ表現できませんね。

セガサターンマガジン読者プレゼント

■応募のきまり■
　アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは4月12日(当日消印有効)、発表は本誌6月21日号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。　（TEL　03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'96年3月22日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 草薙京テレカ&炎のピンバッジセット●10名　提供　ムービック

アニメイトから発売された「KOF'95」グッズの数々。今回はその中からテレカとバッジを特別にプレゼントだ。

4「天地無用！」カレンダー●3名
非売品／提供　ユーメディア

この手のカレンダーにしては珍しく、1年12枚あるのはウレシイ。天地ファンよ、遅くなってスマン。

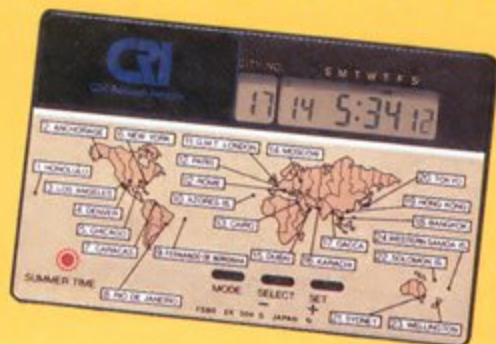
3「ガンバード」ソフト●3名
提供　アトラス

アーケードモードを含め、その高い完成度が評価されている「ガンバード」。3名様にあげちゃう。

5 キングレコードカレンダー●3名　非売品／提供　キングレコード

ファルコムとコナミのゲームキャラクターが満載のカレンダー。もちろん、アレも入っているぞ。

6 特製世界時計●5名
非売品／提供　CRI

世界24地域の時刻・日付がわかるトラベラクロック。カレンダーは2050年まで修正不要のフルオートだぞ。

2月9日号読者プレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト(20名)
富山県・小幡康博、埼玉県・末藤孝、広島県・下見健太郎
佐賀県・片山武、福岡県・荒尾滋、東京都・吉沢輝
愛知県・岩田正信、神奈川県・橋本秀夫、長野県・平井千代
岩手県・奥野徹也、東京都・石田知之、愛知県・山上洋平
千葉県・三輪政江、静岡県・天野信士、富山県・高野静恵
宮城県・中野良昭、福島県・山元　誠、岡山県・芝田よしみ
愛知県・内田新一、兵庫県・森　康彦
②「スーパーリアル麻雀グラフィティ」ノート&下敷きセット(3名)
香川県・今田博人、岐阜県・杉本保之、徳島県・小久保真澄
③ゲーム音楽CDお楽しみセット(3名)
愛知県・都築伸一、栃木県・倉持雄一、埼玉県・魚住はるみ
④「デスマスク」Tシャツ(10名)
大阪府・前田章雄、福岡県・久我健之、埼玉県・嵯峨純一
栃木県・増渕大樹、青森県・斉藤洋平、新潟県・三膳孝之
北海道・寺井奈美、神奈川県・田畑栄、奈良県・藤井秀政
栃木県・柏原雅之
⑤「デンジャラスカーブス」CD(3名)
東京都・天野幸子、神奈川県・小野進、福岡県・前田富美
⑥「餓狼伝説3」ビデオ(1名)
三重県・水谷昌史
⑦お泊まりセット(3名)
北海道・土屋由子、熊本県・赤坂昌幸、群馬県・原田勇治

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

INFORMATION

3月7日に行われたセガの発表会などを皮切りに（今号に新タイトルが載せられずザンネン！）、ともあれ今年後半に向けてサターンの新作が続々と発表される季節。サターンの新たな"顔"になるようなソフトも、必ず発表されるはず。期待して待っていてほしい。

セガサターンマガジン4月12日号は3月22日発売です

本誌の内容に関するお問い合せは　**03-5642-8185**
平日の午後4時から6時まで　※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

STAFF

編集長　近藤　裕／**副編集長**　西村　亨／**編集**　石坂英作　永田洋子　千葉保弘　長谷　守　黒谷慶大　砂金雅彦／**編集協力**　政綱大介　山田朋一（ヘッドルーム）　稲元徹也（ターニングポインツ）　田中　茂（メディアミックス）　浅川直樹(山猫有限会社)／**アシスタント**　小菅　誠　北山貴代／**ライター**　折原光治　佐々木功一　小林　仁　戸塚井一　作山哲広　窪田　剛　渋谷洋一　柳田理子　青山ようこ　梶原智　岡崎栄子　川口　一　鈴木　剛　猪野清秀　まさ　杉本穣司　鈴木敦子　元祖王様　森　聖一郎　篠田　聡　柴山道久　安藤隆之　たか・ぴー　荒木由紀枝／**レイアウト**　渡辺　緑　村田雅英　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　山口浩司　吉田正人　藤瀬典夫　藤澤久美子（スタジオ・ビー・フォー）　金井真由美　白勢房枝（邯鄲庵）　ウォッシュ　大橋広史　木下友秀／**フォトグラフ**　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一／**イラスト**　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　パン三　ポン吉／**Special Thanks**　MEGA FORCE (France)／**写植**　ケイズグラフィック　大洋プロ　エストール／CTSテーマ東京／**校正**　フィールドアップ／**印刷**　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集」係にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

これがホントの超空間対戦!
全方向3Dフィールドバトル!

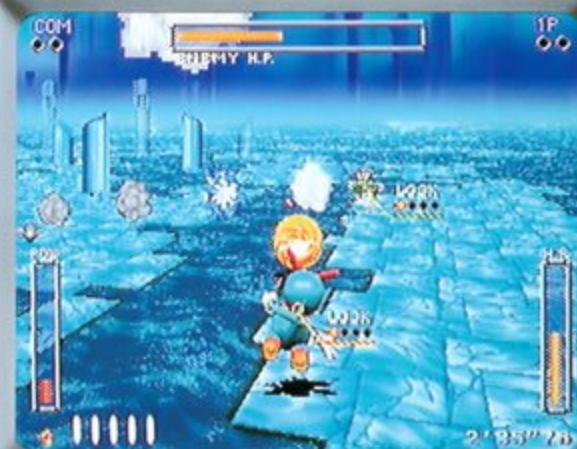
広々とした3Dのオープンフィールドで、
爽快で迫力ある3Dバトルが楽しめる!

極みの対戦!
「対戦ケーブル対応」!

対戦ケーブルを使用すれば、
友達とサターン同士での対戦が可能に。
バトルもさらにアツくなる!

※ケーブルでの対戦プレイの場合、対戦ケーブルの他にそれぞれモニターとソフトが必要です。

もちろん、
対戦ケーブルなしでも
2人プレイ対戦OK!

3Dフィードを舞台に超過激なバトルを繰り広げる、
熱烈逆上のハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ。
コマンド入力式の武器生成などアクション要素もタップリ。
キャラクターはおちゃめだけれど、バトルはウルトラハード。
キャラ移動や画面スクロールも、クセになるほどスピーディ。
バラエティ豊かなフィールドは、バトルをさらに戦略的にする。
ついに来た、これぞ対戦型3Dシューティングの革命的進化なのだ!

●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-771-0328(祝祭日を除く月～金13:30～17:30)
FAX 092-715-6683(24時間受付)
●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-771-9333(テープにて24時間ご案内しています)

●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www.riverhillsoft.co.jp/

2つの孤独な魂が
今、1つとなり、
世界を駆けめぐる・・・

パンツァードラグーン ツヴァイ
〔ドラマティックシューティング〕
3月22日発売予定　　5,800円

セガサターンの新作ソフトで当たる
どんどんいただき！キャンペーン実施中!
期間：'96年3月8日より4月30日迄 詳しくは店頭へ・・

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00（除く祝祭日）

●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

セガサターンマガジン 3月22日号
1996 Vol.5
1996年3月22日発行（毎月第2、第4金曜日発行）第12巻5号通巻139号
発行人・橋本五郎　編集人・和田 裕
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3 電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125
定価540円（本体524円）

Printed in Japan
T1023404030540
雑誌23404-3/22